3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.92

〈口袋剧场〉

寒蝉鸣泣之时

〈卷首特辑〉

《超时空要塞 王牌开拓者》

《高达 激战宇宙》

综合报道

〈攻略透解〉

NDS BLEACH 第三幻影

NDS 魔界战记 魔界王子与赤之月

PSP 剑、魔法与学园物

〈专题企划〉

枪林弹雨的故事

——枪械演化小史

口袋光环特别版

标准DVD

收录双倍影像！

有奖问答

海量新作尝鲜试玩！

《吉他英雄 巡演》创意周边演示

《洛克人ZERO2》极限通关影像（上）

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2008年8月5日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中171页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第94辑上公布，敬请关注。

特等奖

NDSL主机 1名



新版PSP-2000主机 1名

一等奖

EZ5 PLUS烧录卡 2名



SCDSO烧录卡 2名

M3DSR烧录卡 2名

二等奖

SC-miniSD烧录卡 1名





SC-SD震动版烧录卡 2名

黑角天籁“二重奏”耳机 BH-MUL03004 2名



三等奖

北通新版PSP保护膜 BTP-6221 1名





北通新版PSP电池组 BTP-6266 1名

黑角NDSL时尚皮包 BH-DSL09207 1名



黑角NDSL记忆棉包 BH-DSL09212 1





北通新版PSP保护胶套 BTP-6224 1名



黑角新版PSP保护双雄 BH-PSP02610 1名

综合报道

文 乌冬 & 胧月

美编 Yangyu

超时空要塞 王牌开拓者

高达 激战宇宙

在各位拿到该书时，PSP 最负盛名的高达题材动作游戏其正统续作《高达 激战宇宙》应该已经与大家见面了，本次就为大家献上最后的情报，希望能对各位选择游戏有所帮助。UC 高达的经久不衰的人气不必多誉，而要说最近比较火的机器人动画，就非《反叛的鲁鲁修 R2》和《超时空要塞 开拓者》（以下简称《MF》）莫属了，前者是新生机器人动画里的佼佼者，而后者则是再续经典光辉之作。"《超时空要塞》系列"是一部描写了未来世界的人类在宇宙拓荒过程和外星种族展开冲突和磨合的作品，因为最新作《超时空要塞 开拓者》目前累积了不少人气，其游戏版也预定在今天秋天和各位 FANS 见面了。有趣的是，这款名为《超时空要塞 王牌开拓者》PSP 游戏采用了与"《高达 Battle》系列"类似的系统打造而成，开发小组也是同一个，相信大家届时参考《激战宇宙》的表现，会对这款新作有着更为直观的认识。

MACROSS

マクロス エース フロンティア

MACROSS ACE FRONTIER

期待度 A

枪林弹雨中的华丽演出，展现究极机动性的战斗！

超时空要塞 王牌开拓者			
マクロス エース フロンティア			
PSP NBGI	ACT	预定2008年秋	日版
1～4人	5040日元	对应周边未定	

本作的类型是一款3D动作游戏，由制作“《高达战争》系列”Artdink小组负责开发，有着开发众多优秀动作游戏的经验，这次制作方打算把制作重点放在“《超时空要塞》系列”的高机动战斗上。玩家在游戏中要扮演的是地球统合军的一名士兵，驾驶战斗机纵横于各种各样的战场与敌人战斗。

VF-25



《超时空要塞 开拓者》

超长距离移民船团MACROSS·FRONTIER所开发的新世代VF（可变形战斗机），可装备各种各样的追加部件以应对不同的战斗情况。

GUNDAM

ガンダムバトルユニバース

GUNDAM BATTLE UNIVERSE

期待度 A

高达 激战宇宙			
ガンダムバトルユニバース			
PSP NGBI	ACT	预定2008年7月17日	日版
1～4人	5040日元	无对应周边	

相关报道 Vol.87 P24/Vol.89 P20

任务Retry系统优化

从前作《战争编年史》开始，游戏就导入了“连锁任务”系统。所谓连锁任务，是由复数个地图组成的一个关卡，只有突破所有地图才能完成该关。前作里，一旦玩家中途放弃任务，就必须从该关卡的第一个地图重新来过，而本作中即使你发挥不佳打算重试，也可直接在中途重新开始。但，一旦retry过一次，过关时的评价也会降低。



▶想追求高评价的话还是重新来过吧。



《超时空要塞》的三大要素

"可变形战斗机、三角关系、歌"是"《超时空要塞》系列"的大多数作品中都不可缺少的三大要素，当然游戏版的本作也很好地继承了下来。

可变形战斗机

主人公所在势力主要战力——可变形战斗机，特征是拥有战斗机、鸟形、人形三种形态，在游戏中玩家也可像动画中那样在三种形态间任意切换。



战斗机 可变形战斗机的一般形态，在发进和要进入高机动战时使用。

鸟型 机动性和攻击力介乎于战斗机和人形之间的形态。

人型 人型形态通常拿来抵御入侵基地或街道的敌人。

三角关系



▲驾驶员之间存在着友好度的设定，难道说这就是本作的三角关系？

三角关系一般是指系列动画中的男女角色之间的三角恋，但在以男性角色为主的本作中，这个要素的含义有了一定的变化。

歌

歌一直以来是"《超时空要塞》系列"里不可或缺的重要要素，大多数的剧情都是这个围绕这个关键词来展开的。



▲不知道游戏将怎样处理原作中的经典场面。



僚机指令系统确定

主线模式中，玩家在单人游戏时可与AI操作的僚机一同出击。在前作里，僚机的行动完全由AI一手负责，而本作里玩家虽然依旧不能直接操作僚机，但却可以对其下达战术指令，指令分为"GRAPPLE"、"SHOOTING"、"SP ATTACK"、"DEFFENCE"四种。配合不同僚机的性能以及战场状况下达合适的指令，能让战斗朝着有利的方向发展。

GRAPPLE
格斗攻击优先



▲让僚机增加近身攻击倾向，对擅长格斗的僚机下达能发挥出该指令的真正价值。另外，当自机情况危险时，该指令也能指挥僚机最大可能地拖延住对方。



SHOOTING
射击攻击优先

◀以远程武器为主要攻击手段，当自机冲锋陷阵时能起到很好的掩护作用。



SP ATTACK
SP攻击优先

▲优先使用威力强大的SP攻击，是对付王牌机师或巨型MA等强敌时非常好用的指令。



DEFFENCE
防御、回避优先

◀让僚机优先采取光盾防御或回避行动，在关卡的初始阶段可有效减少僚机受到的伤害。

MACRCSS







华丽的变形过程！



游戏中每架VF都可以在战斗机、鸟型、人型三种形态间任意切换，和动画中一样，自由地变换形态来战斗，是本作战斗的特征之一。战斗中PSP的滑杆上对应战斗机形态，左右对应鸟型形态，下对应人型形态，变形起来十分方便





◀ 动画里的战斗留给人们最印象深刻的就是那些令人眼花缭乱导弹追尾场面了。



新地图追加

GUNDAM

本作新增平原、半空和宇宙矿山等全新战场。平原是平地与水中共存的两种地形，水陆两用型的MS在本关会比较好用；而半空地形则适合可变型MS作战，战斗力与灵活性兼顾；宇宙矿山的地面地形较为复杂，存在许多障碍物，要求玩家考虑更多的东西。







卡普尔

来自《机动战士高达ZZ》

水陆两用机体，虽然性能很好，但在原作中的出场机会却很少。



▲▶激光射线和导弹是其主力攻击武器，尤其是水中的作战性能非常值得信赖。

“《超时空要塞》系列”机体参战

MACROSS

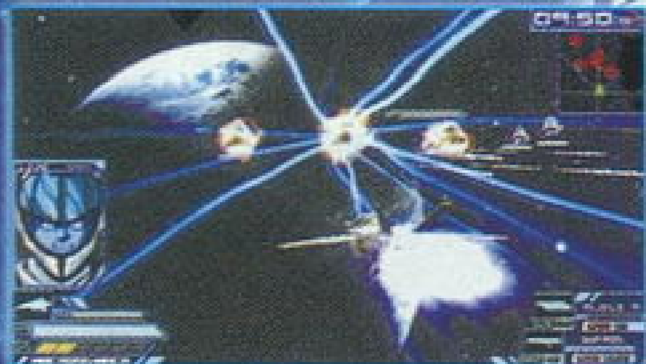
VF-1J 瓦尔基里

量产型VF-1A的改良型机体，除了头部的造型和原机种不同，火力方面也得到了一定的提升。

参战《超时空要塞》

除了《超时空要塞 开拓者》以外，“《超时空要塞》系列”其他四部主要作品也会被收录在内，使得登场的机体总数超过了40种，而可使用角色也达到了30多人。下面就来看一下这些熟悉的面孔吧。

▼在动画中战死的柿崎速雄不知道在本作有着怎样的表现。



敌人是巨大的天顶星人军队!

▲战斗囊是天顶星人的标准战斗单位，游戏中我方经常会遇到以寡敌多的局面。

装点战场的通信员

新通信员登场!

秉承系列惯例，玩家在剧情模式开始前要先创建一个原创机师作为主角。之后还需选择一名通信员。本作中新追加了两名通信员，同时这些通信员有着阵营上的差别，玩家只能选择与自己相同阵营的通信员。

美柚·泷泽
从属阵营：连邦





▲开发高达4号机和5号机的组员之一，性格坚定认真。

女性士兵
从属阵营：吉翁





▲想和她一起战斗的话就去吉翁军吧。



我们熟悉的通信员


安·福里贝利 从属阵营：吉翁


艾伦·罗休菲尔 从属阵营：连邦


诺艾尔·安德森 从属阵营：连邦


霍雅·布朗谢特 从属阵营：连邦


由纪·中里 从属阵营：吉翁

民用型高扎古

旧型机体高扎古的私人改良版，没有装备任何武器，不过机动性很不错。



▶没有携带任何火力输出装备，一切攻击手段皆依赖于格斗技。

MACROSS



◀虽然装备了重武装，但是VF-1S的动作依然非常灵活。



VF-1S 强袭瓦尔基里

来自《超时空要塞 可曾记起爱》

同样是以VF-1A为基础的强化型机体，右肩装备了火力强劲的激光加农炮。





◀与天顶星人军的王牌机师米莉娅遭遇，她可是有着不输给男性机师的技术哦。

GUNDAM

FAMI通关卡收录

前作中受到好评的FAMI通关卡依然是本作的保留节目，开启方法和前作一样——输入特定的密码。



バカタール加藤



◀FAMI通杂志的主编，驾驶着擅长格斗的机体。



酒井K太



▲FAMI通杂志的编辑委员，驾驶的是本作新登场的机体FAZZ，火力强大无比。



浜村通信



▶Enterbrain的社长浜村通信也会驾驶α瓦索龙登场，威力绝大的这台机体必定会给玩家造成不小麻烦。

▼除了射线来福枪外，威力巨大的来福炮、光剑都是其主战武器。



维基纳·基纳

来自《机动战士高达ZZ》

由“十字先锋”开发的指挥官用试作型MS，机动性非常高。驾驶它的机师是十字先锋军总帅的女儿赛西莉。

翱翔于天空的男儿们





YF-19

来自《超时空要塞Plus》

▲YF-19华丽的空中表演离不开机体本身的性能和机师勇的高超技术。

新型可变形战斗机的试作机，和YF-21一样，属于性能和操作难度都非常高的机体。

▲▶YF-21有着独特的

扎德·多加（姬丝专用）

来自《机动战士高达 逆袭的夏亚》

新吉翁开发的NT专用机，姬丝用的为红色涂装。

浮游炮一齐发射



◀伴随着姬丝的特写，敌方很难从密集的弹幕中逃脱。

京麦古

来自《机动战士高达ZZ》

NT专用MS，全身装备多门MEGA粒子炮，背部也搭载了可全方位攻击的浮游炮。

▲京麦古与奎曼沙的对决，任何一方都是强力机体。

狂飙迪亚斯

来自《机动战士高达ZZ》

《机动战士Z高达》中柯瓦特罗大尉等搭乘的利克·迪亚斯的发展型，背部的MEGA粒子炮发射装备让其拥有绝大的火力。



◀比起利克·迪亚斯的最大进化在于机动性的大幅提升。

MACRCSS

VF-19改 火焰瓦尔基里

登场 《超时空要塞7》

摇滚乐队Fire Bomber主唱热气巴萨拿的专用机体，和一般的可变形战斗机不同，火焰瓦尔基里的武器是扩音器。



▶以不进行一切战斗活动为原则的巴萨拿，究竟在游戏中会有怎样的行动呢？

◀《超时空要塞7》故事剧情后期所登场的VF－22S，是马克斯舰长的爱机。





▼《超时空要塞7》里的敌人是谜之生命体原始恶魔，通常武器对他们造成不了多大的伤害。

战争真无聊！不如听我的歌吧！

GUNDAM

技能系统！

本作为机师加入了技能要素，游戏中登场的所有机师都各自拥有一个被动技能和一个附加技能。被动技能没有任何消耗，并且常时发动；附加技能只有当机体的HP在30%以下时才会发动。这里就为大家介绍其中的一部分。

▲所有的机师都能拥有两项技能，能全额发挥这些技能的作用可以使战斗向着有利的方向发展。

被动技能 I力场贯通



▶力场能在一定程度上抵消光线武器的伤害，有了该技能以后，就可以无视此力场的干扰，直接重创敌人了。

被动技能 废品站

▼拥有该技能的机师可以提升机体携带导弹的数量。





原作动画介绍

为了使各位读者对本作有进一步的了解，下面这个部分将对登场的作品作大致的介绍，还没看过的读者不妨找相关的作品来欣赏。



1982～1983年播放的电视动画。故事描写2009年宇宙战舰MACROSS在发进仪式的当天由于系统的误操作导致天顶星人的战舰被击沉，人类由此被卷入了一场史无前例的宇宙战争。

▼林明美和一条辉可是当时动画界广为人知的一对。





1984年7月上映的剧场版动画。是以电视版动画的故事内容为基础重新制作和构成的一部作品，和动画版不同的地方在于剧场版里对原作的许多内容都有了原创的诠释，使得剧情得到进一步升华。



▲剧场版中辉所驾驶的VF-1A超级瓦尔基里的胸部有一枚骷髅标志，这也是他们小队的队标。



MACROSS PLUS



◀动画版的机体设定到了剧场版中都有了一定程度的变化。

1994年8月发售的OVA动画。描写了在2040年新型瓦尔基里YF-19和YF-21的开发竞争中，两位试飞员勇和加鲁特与青梅竹马美翁之间的展开的三角恋。

◀本作的主人公是驾驶YF-19的勇，与驾驶YF-21的加鲁特从小既是好朋友又是好对手。

附加技能 不屈

▶允许机体在被击坠一次后复活，如卡多这种精神坚韧的机师才可拥有的技能。



◀虽说是量产机，但性能依旧非常不错。

Z高达3号机

来自《高达新体验—0087 GREEN DIVERS—》



剧场版作品中登场的MS，是Z高达的3号机。



附加技能 错乱

◀HP削减时强制使用SP攻击。

MACROSS



1994～1995年播放的电视动画。讲述在2045年，以MACROSS7为中心的第37次超长距离移民船团在进行银河殖民之旅中，遭到了谜之生命体原始恶魔的袭击，为了拯救被原始恶魔夺去精神能源的人，主人公热气巴萨驾驶爱机火焰瓦尔基里用歌声与异星人展开了战斗。



用歌声来战斗！

◀巴萨那在战场上无视敌我开唱，用歌声来作为自己的战斗方式，可以说是整个《超时空要塞》系列里都极为罕见的做法。




2008年4月至今仍在播放的电视动画。故事以2059年超长距离移民船团MACROSS・FRONTIER的银河殖民之旅为背景，描写了主角阿鲁多在爱情和理想两个方面的追求。






▲▶作为系列的最新动画，《MF》的机体设定也相当前卫。

◀究竟阿鲁多与两位女主角之间的三角恋会朝哪个方向发展呢？

GUNDAM

左勇士

来自《机动战士高达ZZ》

右勇士

哈曼的卡碧尼所值得信赖的护卫，除了涂装与左右肩外，两架机体的性能几乎没有什么差别。

杰钢

来自《机动战士高达 逆袭的夏亚》

《逆袭的夏亚》中地球连邦军的主力量产机型，是吉姆系列的后继机体，泛用性很高。

本辑特别关注

攻略透解

大篇幅系统说明
种族&学科分析
全任务完成方法



剑、魔法与学园物

实用上手攻略

P88

让你从刚刚入校的新生，
一步步成长为合格的冒险者！

P29

专题企划

枪林弹雨的故事

——枪械演化小史

带你穿越历史，
了解枪械从诞生到发展的故事

寒蝉鸣泣之时 绊 鬼隐篇（上）

口袋剧场

P126

通过小说的形式再现惨剧，
带你体验《蝉鸣》的疯狂。

写在前面

自打进入七月后就躁动不已。完全的热季到来了，无论是温度还是游戏。真正说起来，今年的暑期游戏档比起去年圣诞期间更吸引小编们，不知道对你们是否也如此。

好游戏一多，我们就开始扭曲，这扭曲可不是各位暑假党的"哎呀，游戏多得玩不过来，好揪心好揪心"，你们这种"揪心"跟数钱数到手酸性质相似，完全调动不起别人的同情心。至于小编，每天攻略着游戏，这里我不用"玩"这个字眼，免得各位来信里又把咱的工作环境想象成天堂——反正，小编与读者，总是互相羡慕着。

本辑的改版工作给每个人都施加了很大压力，期间又经历了一年一度的外出拉练，时间上显得尤为紧张。不过，文编和美编的双方面配合努力让工作得以顺利推进。改版工作的实施目标不仅是该手册，"口袋光环"也换成了容量更大的标准DVD，同时在栏目划分上进行了新规划，力求把更多、更新的游戏资讯以影像的形式带给大家。一方面丰富内容，一方面也加入了答题抽奖部分，而应不少朋友的要求，片尾MV也成为正式的固定栏目，希望各位喜欢。

由于洋葱和嘟嘟都加入不久，按照惯例，读者来信对新小编的八卦是少不了的。大家普遍的观点是：羊入虎口。（吓？）继而又有人打听两位的Bueaty度，又担心坐在两位MM编辑身边的小编是否能安心工作。这个请各位放心好了，小编们好歹也是从学校里面毕业出来的，学校不是和尚庙，也不是专门的男校，真正不安好心的是你们吧（笑）。

胧月



CONTENTS

掌机王SP 目录 VOL.92

本辑责编：马俊
美术总监：吴松
封面画师：变色猪

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

新闻热点

本栏目部分新闻资料由 levelup.cn 网站友情提供

事件 EVENT

NBGI 举办新作发布会，"《传说》系列"新作席卷掌机



2008 年 7 月 7 日，NBGI 在日本当地举行了公司第一主力RPG "《传说》系列" 的新作发表会，会上不仅展示了已经确定将于 2008 年 8 月 7 日发售的 X360 版《薄暮传说》的新消息，同时也公布了两款系列最新作品，它们分别是NDS 平台的原创新作《心灵传说》，以及曾于 2006 年 12 月于 PSP 平台上发售并大获好评的《世界传说 光明神话》的续作《世界传说 光明神话 2》。

在本次发布会上，NBGI 同时公布了 2008 年度公司的主要目标。他们将 2008 年的主题命名为"跃导"，表明公司上下会一致努力，使开发出的游戏更上一层楼的同时更可以给予玩家一种"心跳的感觉"。NBGI还表示，2008 年公司会以X360、NDS以及PSP 为主要发展平台。会上NBGI 社长石川祝男和"《传说》系列"的总制作人吉积信上台进行了发言。据NBGI官方表示，《心灵传说》与《世界传说 光明神话 2》预计于今年冬天发售。

《心灵传说》，3D 与 2D 融合的新挑战

NDS平台的全新作品《心灵传说》是本次发布会上的重头作品之一，算上之前的《风雨传说》和《无瑕传说》，本次《心灵传说》已经是系列第三次登陆 NDS 了。本作在发布会上的细节公布工作是由担任"《传说》系列"品牌项目经理一职的马场英雄主持的，同时他也将是本作的总制作人。

据马场英雄表示，本作是一款回归系列原点的作品，游戏风格以2D为主，并且 NBGI 还邀请了知名 3D 动画工作室"白组"为游戏制作了3DCG过场，而游戏中的2D过场动画部分则是交由著名的Production I.G.公司制作，这也是本作的一大特色所在。战斗系统方面，马场先生透露《心灵传说》采用了类似于 PS2 版《宿命传说》重制版的"区域即时线性战斗系统（AR-LMBS)"，并在此基础上进一步改





良，形成了新的“连携区域即时线性战斗系统（CNAR-LMBS）”，在这一点上与系列的NDS版前两作都有较大差异。他还透露，空中连击概念在本作中依然非常重要，并且特定角色之间在满足特定条件的前提下，将可以在发动秘奥义之后再与其他角色发动连携攻击，具体的实现方法将在日后陆续公开，关注本作的玩家也请继续留意我们的后续报道。



此外，“《传说》系列”的主题曲也一直是玩家最为关注的话题之一。《心灵传说》的主题曲已经确定为由日本人气歌唱组合DEEN演唱的《永远的明天》，相信熟悉“《传说》系列”的玩家一定不会对DEEN这个名字陌生，因为该系列中的超人气作品《宿命传说》的主题曲《宛若梦境》就是由DEEN演唱的。

《世界传说 光明神话2》，为你量身订做的RPG



与《心灵传说》一同公布的另一部新作便是PSP平台的《世界传说 光明神话2》了，担任本作制作人一职的大馆隆司在发布会上表示，本作的制作理念是打造一款“为你量身订做的RPG”。根据玩家们对系列前作的反馈意见，开发小组将在本作中追加大量新内容，并对系统细节部分进行一系列的调整。

据悉，《世界传说 光明神话2》将在前作收录系列19名角色的基础上，追加“《传说》系列”各部作品中的角色31名，使得总登场角色数量达到50名，其中系列最新作《薄暮传说》的主人公佑利也将登场。除了有大量的角色追加外，本作还将追加“二刀流剑士”等新职业，角色的自定义幅度也将大幅提高，发型、眼睛、嘴、声音等也可以由玩家自由设定。

关于本作的主题曲，制作人大馆隆司先生表示将由日本的组合“BACK-ON”担当制作并演唱，据说这个组合中的大部分成员还都是“《传说》系列”的忠实玩家，而已经基本确定以“风”和“光”为主题的主题曲将在不久后公开。

软件 SOFTWARE

豪华制作阵容RPG新作《思乡之风》登陆NDS

日前由Tecmo和RED Entertainment合作开发的正统幻想风格RPG游戏《思乡之风》宣布正式登陆NDS。本作描写了19世纪末，一群乘坐飞空艇的少年冒险者在世界各地进行的大冒险。以现代社会中逐渐被遗忘的梦想与勇气、友情、成长为主题，本作的制作阵容可谓非常豪华。本作是由曾经制作了《零》以及《影牢》系列的菊地启介担任导演，游戏监督则由设定了“《樱大战》系列”世界观的森田直树担当。开发工作则是由开发过NDS版《最终幻想III》、《最终幻想IV》的Matrix操刀。此外，游戏中的原画设定是由“《天外魔境》系列”的辻野芳辉策划制作。值得注意的是，在游戏中占有重要地位的飞空艇，是由制作过和本作风格相似的《格兰蒂亚》第一作的草剪琢仁亲自设计的。本作预定于2008年秋发售。



PSP称霸，2008年上半年日本游戏市场规模统计报告出炉



日前，日本权威统计机构Media Create完成了对日本游戏市场2008年上半年状况的调查统计，并发表了2008年上半年及第二季度日本游戏市场规模统计报告。

报告中显示，2008年上半年（2007年12月31日～2008年6月29日）日本游戏市场的总规模为2894亿日元，这个数字是2007年上半年（2007年1月1日～7月1日）所统计的3297亿日元的87.8%，可见日本游戏市场在2008年上半年出现了萎缩。其中，软件销量为2841万套（1535亿日元）、主机销量为635万台（1359亿日元），分别是去年同期统计数据的97.24%和79.12%。

细节方面，PSP主机2008年上半年销量为214万台，销售额为406亿日元，是所有主机硬件销量中最高的，是去年同期的186.28%。PSP日本市场目前为止的累计销量达到980万台，突破1000万台指日可待，而同社的PS3主机2008年上半年的销量为55万台，销售额为225亿日元，也达到了去年同期的111.85%，也有一定提高。另一方面，任天堂公司的Wii销量为170万台，销售额为405亿日元，是去年同期的86.93%；NDS主机的销量为161万台，销售额为258亿日元，是去年同期的40.65%，大幅缩减。此外，微软的X360主机上半年在日本仅售出7万台，销售额为25亿日元，是去年同期的61.14%。

2008年上半年日本主机销量及销售额

主机	销量(台)	销售额(日元)	去年比
PS3	55万台	225亿日元	111.85%
PSP	214万台	406亿日元	186.28%
Wii	170万台	405亿日元	86.93%
NDS	161万台	258亿日元	40.65%
X360	7万台	25亿日元	61.14%

软件的数据方面，据报告显示PS3软件销量大幅增加，是去年同期的297.38%，PSP主机和Wii主机的软件销量也获得提高，同比分别为164.86%和174.04%，NDS的软件销量则与主机一样大幅缩减，仅为去年同期的57.23%，但即便如此NDS软件的总销量仍然是所有主机中最多的。

2008年上半年日本软件销量及销售额

平台	销量(套)	销售额(日元)	去年比
PS3	234万	180亿日元	297.38%
PSP	475万	223亿日元	164.86%
Wii	793万	487亿日元	174.04%
NDS	1057万	469亿日元	57.23%
X360	28万	21亿日元	87.02%



而2008年第二季度（3月31日～6月29日）日本游戏市场的规模据报告显示为1205亿日元，是2007年第二季度1411亿日元的85.33%，同样为萎缩状态。其中软件销量为1223万套，销售额664亿日元，是2007年第二季度的100.94%，主机销量为256万台，销售额为541亿日元，同比为71.72%。硬件方面，PSP主机的2008年度第二季度销量为103万台，销售额为196亿日元，名列榜首，是去年同期的200%。紧随其后的是Wii主机的64万台，销售额153亿日元，NDS则凭借56万台的销量和90亿日元的销售额名列第三位。

SOFTWARE 软件

NDS 上刮起"陆行鸟旋风"，SE 送上两款新作

Square Enix日前正式发表了两款NDS平台的"陆行鸟"题材新作，它们分别是《陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者》和《希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+》，两款作品分别预定于2008年冬季和秋季发售。



《陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者》是曾于2006年12月发售的NDS游戏《陆行鸟与魔法画册》的续作，依旧是描写陆行鸟与同伴们进入魔法画册世界的冒险游戏，游戏继承了前作独特的画面风格和可爱的角色设计，并追加多彩的迷你游戏，预定于2008年冬季发售。

《希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+》则是2007年12月发售的Wii迷宫RPG《陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》的NDS移植版，描写希德与财宝猎人陆行鸟在失去记忆的神秘城镇为了找回人们的记忆而进入迷宫冒险的故事。官方表示，NDS移植版将追加全新故事等新要素，并预定于2008年秋季发售。

SOFTWARE 软件

时隔十三年再度穿越时空，《超时空之钥》重登 NDS

日前，Square Enix正式公布了NDS平台的《超时空之钥》，这是一款"描绘超越过去、现在和未来的超时空之旅的RPG"。



本作是曾于1995年3月11日在SFC平台发售的经典RPG《超时空之钥》的NDS复刻版，这部作品是由当时尚未合并的Square和Enix联手开发的，制作人为"《最终幻想》系列"的坂口博信和"《勇者斗恶龙》系列"的堀井雄二，人设则由漫画大师鸟山明担当，制作阵容可谓"梦幻"，在玩家中的口碑甚至超越了"《最终幻想》系列"。SE官方还表示，本作除了保留原作所有内容外，还将会在原作的基础上追加新系统等要素，而且还会针对掌机作品易于联机的特点制作多人游戏部分，将支持1～4人游戏，不过目前具体的多人游戏方式尚未公开，关注本作的玩家请继续留意我们的后续报道。

新闻短讯

任天堂官方杂志透露 NDS 版《动物之森》新作消息

最新一期的英国任天堂官方杂志(Official Nintendo Magazine)在书中暗示，下个月上市的杂志中将透露有关NDS版《动物之森》新作的相关情报。不仅如此，他们还将同时放出游戏设定画和细节信息，他们表示："我们已经等待了很久，现在是时候与那些老朋友再次见面了。你的小镇近来可好？"

事实上此前就已经有传闻称任天堂在今年的E3展上会公布NDS版《动物之森》的新作。至于正式的消息，相信我们不用等待多久便可知晓了。

创意音乐游戏续作《啪嗒嘭 2》公布

日前，SCE正式公布了创意音乐ACT游戏《啪嗒嘭》的续作《啪嗒嘭 2》，在这款作品中，玩家要在游戏中扮演"神"，通过有节奏的打击四种发出不同声音的太鼓（分别对应○、X、△、□四键），来给画面中的"啪嗒嘭"族人们发出指令，命令其"前进"、"攻击"、"防御"等，从而打败邪恶的对手。据悉，《啪嗒嘭 2》中将增加新的种族和多人游戏模式。



听音乐就能提高能力！SE 发售 iPod 用 RPG《歌曲召唤师 未颂英雄》

Square Enix日前宣布，由它们开发的iPod用RPG《歌曲召唤师 未颂英雄》将在iTunes Store提供下载销售，售价为600日元。对应机种为iPod nano(第3代)/iPod classic/iPod(第5代)。



据悉，这是一款能够通过保存在iPod中的歌曲召唤出叫做"音乐战士"的战士与敌人作战的RPG。在被机械兵所统治的幻想世界中，主人公为了救回被带走的弟弟而展开冒险。游戏中召唤出的"音乐战士"会根据所保存的音乐不同而拥有各自不同的种类和力量，即便是不进行游戏而只是平常听那些曾经被召唤过"音乐战士"的歌曲，那些对应的战士的能力就可以获得提高，真可谓创意十足。

掌机销量榜 Portable Game Sales Ranking

6月26日NDS平台有着海量新作发售，因此这次的日本软件销量榜上新作占据了大半江山，而NDS硬件也在众多新作的护航下，结束了连续6个礼拜周销量不到4万台的噩梦，相信随着《勇者斗恶龙Ⅴ》等人气作品的到来，NDS的硬件销量还将有逐渐回升之势。软件方面，排在第1和第2位的两款NDS游戏在发售后均出现了严重的缺货现象，而排在第8位的《魔界战记DS》的消化率却并不理想，看来玩家在厂商多次复刻之后，也已经产生了一定的免疫力了。

软件销量（日本） 2008年6月23日～2008年6月29日

1 NEW **达比赛马DS** ダービースタリオンDS
Enter Brain / SLG / 2008年6月26日发售 / 5775日元
周间销量 14万7158套 累计销量 14万7158套 NDS

2 NEW **大合奏！兄弟乐队DX** 大合奏！バンドブラザーズDX NDS
Nintendo / MUG / 2008年6月26日发售 / 4800日元

本作是NDS上一款传统的按键音乐游戏，最大的卖点便是支持通过WI-FI无线网络下载多达100首追加曲目。游戏有着专业度极高的作曲模式，玩家可以自由地谱写出属于自己的曲目，并进行演奏。新增的卡啦OK模式支持玩家根据伴奏实时演唱，系统会根据音准度来给予评分。

周间销量 12万2183套 累计销量 12万2183套

3 NEW **寒蝉鸣泣之时 绊 第一卷・祟** ひぐらしのなく顷に绊 第一卷・祟
Alchemist / AVG / 2008年6月26日发售 / 3990日元
周间销量 4万2702套 累计销量 4万2702套 NDS

4 NEW **剑、魔法与学园物** 剑と魔法と学园モノ。
Acquire / RPG / 2008年6月26日发售 / 5040日元
周间销量 3万701套 累计销量 3万701套 PSP

5 NEW **BLEACH 第三幻影** BLEACH ザ・サード・ファントム
SEGA / S・RPG / 2008年6月26日发售 / 5040日元
周间销量 2万2340套 累计销量 2万2340套 NDS

6 NEW **超级机器人大战A 携带版** スーパーロボット大战A PORTABLE PSP
NBGI / S・RPG / 2008年6月19日发售 / 6615日元

本作是2001年在GBA平台发售的《超级机器人大战A》的PSP移植版，经过了机种的跨越，本作的变化相当之多，不仅战斗动画更加精美，并且还加入了战斗时的语音。另外，游戏在系统上也有了前所未有的尝试，新加入的乱数保存和连续目标命中补正系统使玩家在"《机战》系列"难度过低方面的抱怨减少了。

周间销量 2万1444套 累计销量 11万5201套

7 ↓ **怪物猎人 携带版 2nd G** モンスターハンターポータブル 2nd G
Capcom / ACT / 2008年3月27日发售 / 4800日元
周间销量 1万7510套 累计销量 230万505套 PSP

8 NEW **魔界战记DS 魔界王子与赤之月** 魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月
日本一Software / S・RPG / 2008年6月26日发售 / 5040日元
周间销量 1万4666套 累计销量 1万4666套 NDS

9 ↓ **实况力量职业棒球 携带版3** 实况パワフルプロ野球ポータブル3
Konami / SLG / 2008年5月29日发售 / 5250日元
周间销量 1万3272套 累计销量 20万134套 PSP

10 ↓ **美文字锻炼DS** DS美文字トレーニング
Nintendo / ETC / 2008年3月13日发售 / 3800日元
周间销量 1万2975套 累计销量 30万4096套 NDS

硬件销量（日本） 2008年6月23日～2008年6月29日

机种	周间销量	2008年销量	累计销量
PSP	5万5882台	196万4771台	949万9774台
NDSL	5万1041台	159万3844台	1625万110台（2269万9316台）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）



PSP部分

排名	名称	周间销量	累计销量	厂商	英文名	类型	发售日
1	火影忍者 究极英雄 携带版2	2万3535套	2万3535套	NBGI	Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2: The Phantom Fortress	FTG	2008年6月24日
2	战神 奥林匹斯之链	2万1849套	57万9671套	SCEA	God of War: Chains of Olympus	ACT	2008年3月4日
3	达斯特	1万6135套	179万2305套	SCEA	Daxter	ACT	2006年3月14日
4	横行霸道 罪都故事	9898套	108万6088套	Rockstar Games	Grand Theft Auto: Vice City Stories	ACT	2006年10月31日
5	乐高印第安纳琼斯 最初的冒险	9323套	6万7094套	LucasArts	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	ACT	2008年6月3日
6	秘密特工叮当	8314套	2万4333套	SCEA	Secret Agent Clank	ACT	2008年6月17日
7	横行霸道 自由城故事	7855套	220万1149套	Rockstar Games	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	ACT	2005年10月24日
8	钢铁侠	6951套	11万9073套	SEGA	Iron Man	ACT	2008年5月2日
9	危机之源 最终幻想VII	4450套	52万5070套	Square Enix	Crisis Core: Final Fantasy VII	A·RPG	2008年3月24日
10	湾岸 午夜俱乐部3	4034套	123万5549套	Rockstar Games	Midnight Club 3: Dub Edition	RAC	2005年6月27日



NDS部分

排名	名称	周间销量	累计销量	厂商	英文名	类型	发售日
1	吉他英雄 巡演	20万8027套	20万8027套	Activision	Guitar Hero: On Tour	MUG	2008年6月22日
2	最终幻想战略版A2 封穴的魔导书	6万7586套	6万7586套	Square Enix	Final Fantasy Tactics A2	S·RPG	2008年6月24日
3	流星洛克人2	3万8618套	3万8618套	Capcom	Mega Man Star Force 2	A·RPG	2008年6月24日
4	进一步成人脑力锻炼	3万6348套	227万2088套	Nintendo	More Brain Training from Dr Kawashima	ETC	2007年8月22日
5	任天狗	3万2081套	712万9774套	Nintendo	Nintendogs	ETC	2005年8月23日
6	马里奥聚会DS	3万1869套	137万1608套	Nintendo	Mario Party DS	TAB	2007年11月19日
7	新超级马里奥兄弟	3万676套	461万5411套	Nintendo	New Super Mario Bros	ACT	2006年5月15日
8	口袋妖怪 钻石·珍珠	3万636套	516万4656套	Nintendo	Pokemon Diamond/Pearl	RPG	2007年4月22日
9	马里奥赛车DS	3万569套	381万2565套	Nintendo	Mario Kart DS	RAC	2005年11月15日
10	马里奥与索尼克 北京奥运会	3万569套	381万2565套	SEGA	Mario & Sonic at the Olympic Games	SPG	2008年1月22日

GBA《机战》作品销量一览

PSP版的《超级机器人大战A 携带版》发售也已经有将近一个月的时间了，相信不少“有爱”的玩家都已经玩穿了吧。尽管“《机战》系列”一向号称量产、尽管本世代的两大掌机NDS和PSP推出也已经有了3年半的时间，但两大掌机上的《机战》作品数量却没有想象中的那么多。回过头来看NDS的老前辈GBA，我们却发现它的《机战》作品一共多达6款，下面我们就分别来看看这6款至今仍被不少玩家奉为经典的掌机《机战》的销量吧。



▲▶《机战A》已经被复刻到了PSP上，GBA上的其他经典《机战》也会陆续复刻吗？

名称	发售日	累计销量
超级机器人大战A	2001年9月21日	27万7027套
超级机器人大战R	2002年8月2日	28万5314套
超级机器人大战 原创世纪	2002年11月22日	17万1343套
超级机器人大战D	2003年8月8日	19万9607套
超级机器人大战 原创世纪2	2005年2月3日	16万4884套
超级机器人大战J	2005年9月15日	18万503套



Lancer专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

泡沫？

曾经有过这么一个理论：SCE兴旺时，日本游戏业就倒霉；任天堂兴旺时，日本游戏业就繁荣。论据是日本游戏业从1997年开始走下坡路，而那时正是SCE兴旺的起点。日本游戏业从2005年开始复苏，而那时是任天堂好运的开始。仿佛是印证这一理论，最近发布的2008上半年日本市场统计报告显示，上半年Wii和NDS的销量较之去年都大幅降低，而PS3和PSP则有抬头之势，于是上半年日本游戏市场的整体规模萎缩了12.2%。

上半年PSP的表现之强出乎绝大多数人的意料，硬件销量较去年同期提高86%，稳居主机销量榜首，软件销量也提高了65%。PSP仍在欧美苦战，欧美媒体遥望东方，看到PSP卖得热火朝天，觉得非常诧异，纷纷撰文说PSP大器晚成，要革NDS的命了。也有一些对NDS抱有信念的抛出了盗版理论，认为PSP的销量存在泡沫，大概是被偷运到了中国大陆。不过PSP的软件销量提高65%是个事实，《MHP2G》是个实实在在的因素，PSP的复兴是谁也无法否认的事实。PSP出头了，PS3崛起了，Wii的软件销量也提高了74%，日本游戏业的规模怎么就萎缩了？

答案是：NDS。

任天堂的业绩对日本本土的游戏业规模有巨大影响，1997年后任天堂在日本的家用机业务可谓高空跳水，牵动着日本市场的整体规模萎缩，SCE一方的业绩涨跌较为温和，不足以抵消任天堂的大起大落。即使是在2006年后，SCE虽巨额亏损，但依靠着PS2和PSP这双足支撑，其营业收入水平并未大跌，足以被任天堂的爆发轻松抵消，让日本游戏市场出现短暂辉煌。然而2008上半年，NDS销量同比降低近六成，软件销量降低43%，作为日本首席主流机种的NDS市场规模缩水了一半，任凭PS3和PSP再怎么转暖也是无济于事。

比较有讽刺意义的是，NDS在日本的市场萎缩之时，正是第三方传统游戏大活跃之时。虽然此类游戏在NDS上一如既往的销量不甚理想，第三方却抱着死猪不怕开水烫的精神，以低成本换取低回报，赚点蝇头小利也总是聊胜于无。管理层的心脏是脆弱的，经不起次世代游戏大筹码、大风险的豪赌。

事实证明，那些老面孔的游戏品牌和游戏系列购买者始终也总是那些老面孔，不会因为搬到NDS上就突然吸引了大批新用户。《勇者斗恶龙Ⅳ》在PS上的重制版销量是121万，在NDS上也不过是120万，而售价更高的PS版显然利润更高。NDS追求的是蓝海，不能指望那些红海的遗物。NDS市场的急剧萎缩是因为"脑白金"泡沫的破灭，就算下半年有《勇者斗恶龙Ⅸ》坐镇也不见得能够取代"脑白金"时代的风光。

任天堂的业绩并未因日本"脑白金"泡沫的破灭而受到太大冲击，欧洲已成为"脑白金"的最大市场，NDS在欧美横行依旧，Wii依然供不应求。任天堂上半年对日本的NDS业务毫无作为，却依旧闲庭信步，不慌不忙。但岩田聪是一位谨慎小心之人，防微杜渐是他的本能，"脑白金"泡沫能在日本破灭，就同样可以在欧洲破灭。坐吃山空不是岩田聪的作风，在NDS沉寂太久的表象之下，必然酝酿着一场新的风暴。

P.S. 近期最令我吃惊的新作是火热公开的NDS《超时空之钥》，虽说能看到传世奇作重生确实可喜可贺，但模拟器性质的原样复刻实在缺乏诚意。人要脸树要皮，某些厂商挖坟曝尸的行为也该适可而止了……



必然的选择

Darkbaby 专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

一年一度的E3游戏大展即将到来了，虽然出展规模大缩水后已有今不如昔的萧条景象，但E3依旧还是万众瞩目的全球性行业盛会。

NDS最令人关注的话题自然是传说中的新改良机型是否会发表，从当前该主机在全球市场良好的销售态势判断，任天堂目前并没有更新换代的迫切性。不过Square Enix计划在本财年推出超大作《DQ Ⅸ 星空的守护者》（发售日应该锁定在销售最理想的年末商战期），不排除任天堂顺水推舟地同步发售新款主机的可能性，以求达到相乘的商业促进效果。

PSP下一步棋将怎么走也将是注目的焦点，不过相信索尼在E3的绝对主角肯定是PS3，PSP的戏码不会太多，更不会选择在此时发表后继主机，该社时下绝无两线作战的实力。6月下旬，SCEA的高层在接受专访时宣称制作休闲小品并不是PSP的主要发展方向，PSP将依靠有力的大作来吸引玩家，希望消费者能保持足够耐心。该先生的发言间接佐证了PSP游戏严重匮乏的现状，另外也说明索尼还是会延续倚重硬件性能优势和任天堂错位竞争的商业战略，不过“《怪物猎人》系列”的大流行实乃可遇不可求的偶然现象，PSP的下一个奇迹会是什么呢？期待本届E3能够发表具有震撼性的力作。（不过曾经制作过《战神 奥林匹斯之链》的Ready at Dawn已经正式宣布不再开发PSP游戏，索尼手里好像少了张有力王牌。）

久绝音讯的所谓微软掌机的传闻最近又浮出水面，一些欧美的Xbox系游戏杂志甚至还刊登了硬件概念图，据称将定于E3发表的该主机暂定名为“Xbox-ZUNE”，个人认为“Xbox-ZUNE”的可信度非常高，其针对的主要目标绝非PSP或NDS，而是苹果公司的iPhone 3G。苹果近日在旧金山举行的全球开发者会议上发表了对应iPhone 3G手机的App Store游戏下载平台，继iPod成功开拓移动音乐下载事业后，该公司又进一步向携带游戏事业全面推进，这无疑是一个大胆而冒险的尝试。对于微软来说，来自苹果的竞争威胁要远大于索尼和任天堂，在移动音乐下载业务方面，微软推出的ZUNE播放器一直难以望及iPod之项背，绝不容许苹果在数码移动娱乐业务上再占先机，必会断然采取有力的反击行动。

Xbox+ZUNE的品牌组合确实是狙击iPhone 3G的有力手段，凭借两代Xbox主机在视频游戏领域积累的影响力，自然比初出茅庐的苹果要有明显优势，Xbox LIVE的成功经验也可借以占尽先机，如果再能和Xbox360进行有机联动，势必能进一步增强商品价值。不过“Xbox-ZUNE”的市场定位和硬件设计均存在着不少值得关注的问题，处置失当的话必然会遭遇惨败命运。如果“Xbox-ZUNE”定位是一款搭载着强劲游戏功能的ZUNE播放器，或许比搭载ZUNE音乐播放功能的Xbox携带版游戏主机所受到的市场挑战要小得多，后者必然会面临来自苹果、任天堂和索尼三方面的沉重竞争压力。在微软的第一方开发团队中，目前只有RARE具备掌机类游戏的开发经验，习惯巨舰大炮战术的微软能否在掌机游戏领域吃得开相当值得质疑，况且该社目前的主要游戏品牌也过于硬派，受众面相对狭窄。另外，自从三红事件以来，包括笔者在内的许多人对于微软的工业设计能力产生了极度不信任感，传说中的“Xbox-ZUNE”会不会成为下一个滑铁卢，实在是一个耐人寻味的问题。

或许有人会质疑微软进军掌机游戏领域的必要性，从视频游戏产业数十年以来发展轨迹可以清楚指示，只要微软决意在这个竞争空前激烈的产业坚决玩下去，这就是必然的选择！

掌机游戏领域虽然只是游戏产业局部战场，但却起到了至关重要的作用，一直改变着整个产业的竞争格局，任天堂就凭借着这片市场由偏安进而全面反击。对于微软和索尼这样的跨行业产业巨头来说，掌机游戏主机业务并不仅仅只是游戏，还是链接整个数字娱乐事业的关键纽带，其存在价值绝不容低估。

我们可以想象到，掌机游戏领域的商业战争并不会因为任天堂NDS主机的压倒性胜利而彻底终结，相反随着市场的不断扩大，将有越来越多的厂商会选择不同的切入点加入竞争行列。

未来一定会更加精彩……

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW



栏目主持 雷伊

《大合奏！兄弟乐队DX》可以说是近期最值得推荐的音乐游戏了，游戏的内容就像它名字中的"DX"（即deluxe）一样豪华。不管是普通玩家，还是专业的音乐游戏好手，都能在游戏中找到属于自己的游戏乐趣。而雷伊在这里还要为大家推荐《剑、魔法与学园物》这款小众游戏，尽管它在很多细节方面还有着这样那样的不足，但是游戏乐趣还是有所保证的，在迷宫中的冒险不知不觉就可以谋杀玩家很多时间，如果对主观视点RPG不是很抗拒的话，那就找来试一下吧。

剑、魔法与学园物



本作是一款可爱化的《巫术》类作品，游戏中为大家准备了10个种族和15个学科（即职业），玩家需要以主观视点去探索一个个迷宫。

角色萌度	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆
平衡性	★★★★☆

总分 **21**



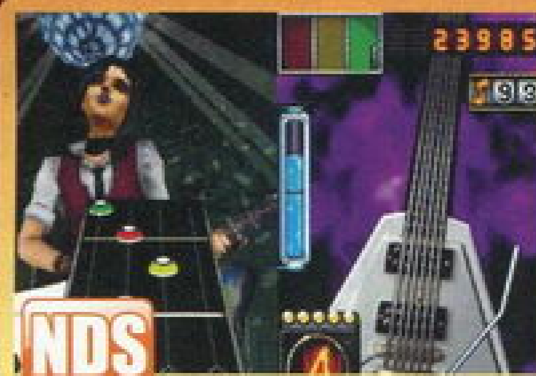
雷伊 游戏中对于系统的说明只是轻描淡写，但游戏本身的系统却很繁琐，因此刚接触到本作时会感觉它的门槛非常高，这和游戏可爱的外表形成了鲜明的对比。游戏中种族和学科不少，而且在平衡性方面做得也不错，而像炼金、地图完成度和称号收集等要素也大大加强了游戏的耐玩度。不过令人遗憾的是本作的制作态度严重值得怀疑，因为它在系统、任务甚至地图构造方面和PS2游戏《巫术学园2》相似度高得惊人，就算把它说成是后者的复刻版也不为过。如果不巧玩过后者，那本作带来的新鲜感就相当有限了。 **7**

胧月 游戏的操作性很成问题，系统上不体贴的地方太多了，其实很多地方只要稍加改动玩起来就会舒服很多，可惜厂商没有这么做。 **7**

乌冬 角色育成还是比较有趣的，不过升级太慢，所以本作应该算是慢热作品。迷宫的数量很丰富，而且里面的一些捷径设计得很方便。 **7**

■剑と魔法と学园モノ。■UMD■Acquire■RPG■2008年6月26日■1人■无对应周边

吉他英雄 巡演



人气音乐游戏系列第一次登陆掌机，收录了31首经典摇滚曲目。游戏不支持传统按键，只对应和游戏同捆发售的专用按键控制器。

创意	★★★★★
流行度	★★★★☆
疲劳度	★★★★★

总分 **20**



宇轩 如果评选今年NDS上最有创意的控制器周边，我一定会选《吉他英雄》。这款控制器的吸引力甚至超过了游戏本身。不过创意归创意，实际使用的时候你还是会发现它有许多缺陷，最明显的就是只要使用时间超过10分钟，你的手一定会酸疼难忍。游戏本身的素质不差，家用机版该有的要素，掌机版一个也没有少，即时演算的演奏场景画面效果在NDS里也数上乘。选曲方面，本作保持了系列一贯的高质量，31首曲目都很耐听。如果你是欧美摇滚乐的爱好者，那么本作一定不会让你后悔的。 **7**

盲先知 操作别扭，音质差，这两点足够要了一个音乐游戏的命。专用控制器基本没有弹吉他的感觉，开始的一点新鲜劲头会很快过去。 **6**

软饼干 专用外设并没有宣传中那么顺手，难有弹奏吉他之快感。NDS音效输出效果差是硬伤，吉他音略显嘈杂，影响游戏心情。 **7**

■Guitar Hero：On Tour■卡片(512Mb)■Activision■MUG■2008年6月22日■1～2人■对应专用按键控制器

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

大合奏！兄弟乐队DX



本作是一款传统按键音乐游戏，专业性和难度都非常高。游戏不仅支持自己编写曲谱，而且还可以通过Wi-Fi网络下载最多100首追加曲目。

难度	★★★★☆
专业度	★★★★☆
耐玩度	★★★★★

总分 25



本作最吸引人的地方要数可以通过Wi-Fi任意下载100首新增曲目了。这种做法大大提高了游戏的寿命和耐玩度。只不过新曲目只能下载不可删除这一点难免会让人会觉得有些骗钱的嫌疑。新增的卡拉OK演唱模式很有趣，可以较为精确地辨别演唱者的音高并提出改进建议，甚至能够模拟出类似卡拉OK厅的音效。只不过可惜的是游戏中可供演唱的曲目还是太少了。作曲部分相比前作强化了不少，并为不会五线谱的玩家特别准备了体贴的键盘模式，降低了门槛。但个人觉得哼歌作曲模式还是显得如前作一般鸡肋。

8

嘟嘟 新加入的卡拉OK模式非常有趣，本作中的歌曲还支持Wi-Fi下载，内容之饱满令人惊讶非常冲突，这一点为游戏的可玩性加分不少。

8

盲先知 虽然游戏的音质一般，不过内容丰富到让人惊讶。数百首曲目的空间保证玩家能百玩不厌，只是歌曲的检索非常不方便。

9

■大合奏！バンドブラザーズDX■卡片(512Mb)■Nintendo■MUG■2008年6月26日■1～8人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

魔界战记 魔界王子与赤之月



本作是"《魔界战记》系列"初代的移植作品，融合了诸多复杂系统与搞笑剧情元素，号称"史上最凶"S·RPG，NDS版有部分新要素。

恶搞度	★★★★☆
移植度	★★★☆☆
耐玩度	★★★★★

总分 21



如果抛开复刻的原因不说，游戏的素质还是非常让人肯定的。搞笑的剧情、夸张的能力数值、复杂得让人惊叹的系统，还有诸多收集要素都让人连连称赞其无愧于"史上最凶"这个称号。不过，就算游戏本身再好，这也不过是一个复刻版而已，经过了PS2版和两次推出的PSP版，面对缩水严重的画面效果和几乎一成不变的游戏内容，相信一般玩家实在是很难鼓起勇气再次被"虐待"一遍了。如果你只拥有NDS，那么推荐你尝试一下本作；如果你玩过PSP版或者拥有PSP的话，那么就完全没有必要再来玩本作了。

7

洋葱 画面没有多少改进，新增加的要素也都是些可有可无的东西。除去这些，游戏的战斗系统算是比较优秀，耐玩度也十分高。

7

雷伊 系统过于复杂一直是该系列的通病，要理解起来不是很容易，不推荐新手尝试。如果把系统吃透之后，玩起来还是非常有意思的。

7

■魔界战记ディスガイア　魔界の王子と赤い月■卡片(512Mb)■日本一Software■S·RPG■2008年6月26日■1～2人■无对应周边

BLEACH 第三幻影



游戏采用原创剧情，在游戏中玩家要扮演一名原创人物去对抗原作里的敌人"虚"，漫画和动画中那些熟悉的角色也会一一登场，出场人物总数达到了180名以上。

FANS向	★★★★★
上手难度	★★★☆☆
战略性	★★☆☆☆

总分 20



"《BLEACH》系列"的掌机游戏终于有了新的尝试，但作为一款S·RPG来说，本作还有许多不尽人意的地方。S·RPG核心要素之一的战略性在本作里完全体现不出来，虽然游戏中有不少精心策划过的关卡，但是我方过强的判定导致战略性基本可以忽视。另外还有一个比较让人难以忍受的地方就是本作的战斗竟然不能关闭战斗画面，一场战斗下来光是看重复的画面就占据了大半时间，拖沓的战斗节奏让人有昏昏欲睡的感觉。不过话虽如此，毕竟本作是一款FANS向作品，只要穿插点原作的剧情和加入大量语音吸引FANS就够了。

7

洋葱 本作的战斗部分很单调，值得研究的地方不多，过于拖沓的战斗节奏也很容易让人厌烦。总之，若不是《死神》FANS还是少碰为妙。

6

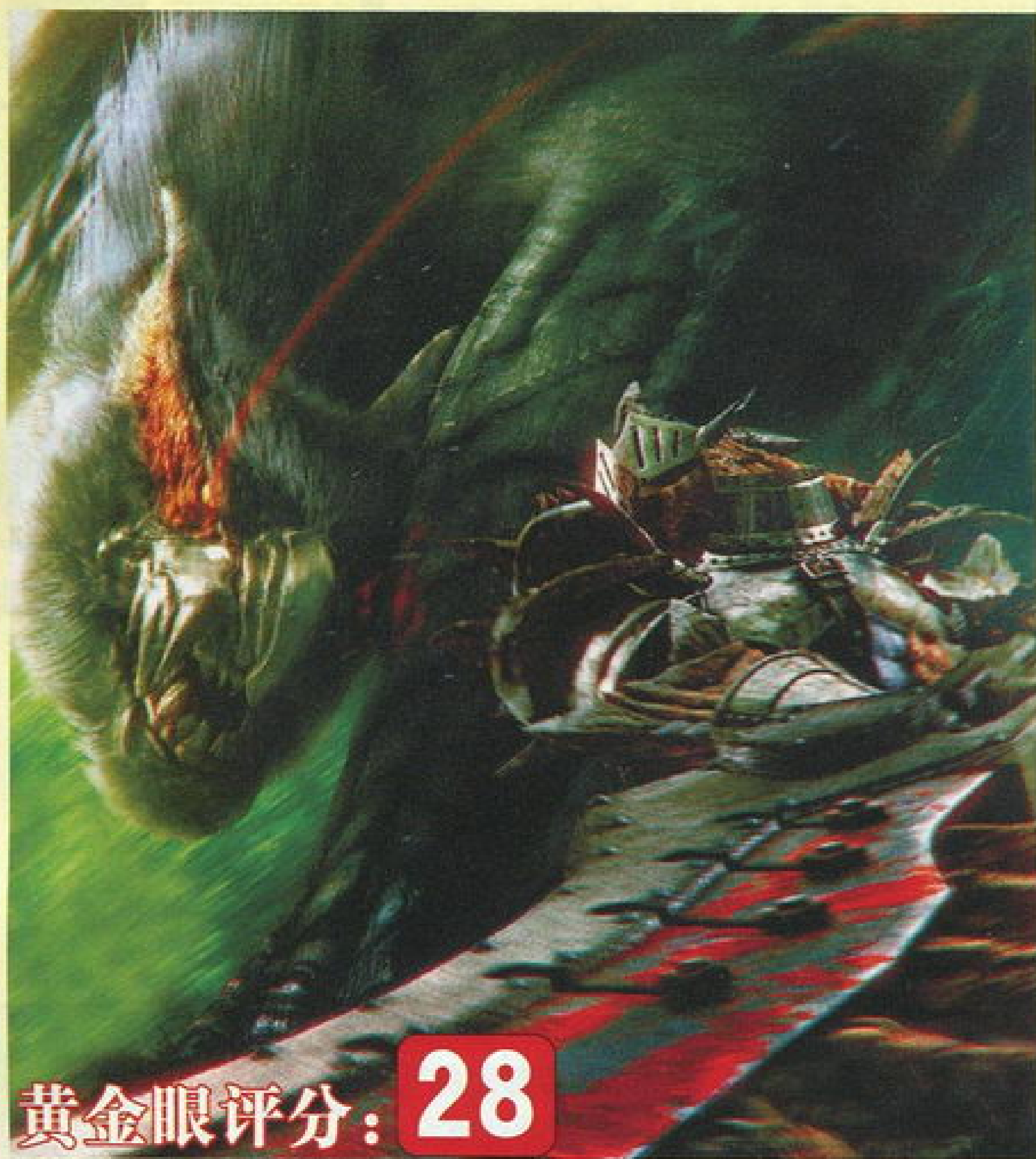
胧月 原创剧情的质量尚可，"为了战斗去收集角色"的玩法非常有趣，上百名角色的搭配组合大幅提高了战略自由度。

7

■BLEACH ザ・サード・ファントム■卡片(1Gb)■SEGA■S·RPG■2008年6月26日■1～2人■无对应周边

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



黄金眼评分：28

NDS 怪物猎人 携带版 2nd G

モンスターハンター ポータブル 2nd G

◆Capcom◆ACT◆2008年3月27日◆日版◆1～4人◆4800日元◆无对应周边

游戏时间：300小时以上 文 羽纹

再次掀起的狩猎旋风！

2008年3月27日，广大猎人翘首期盼的PSP超大作《怪物猎人 携带版 2nd G》如期降临，虽然是一款资料片性质的作品，但Capcom在这里所表现出的诚意绝对值得玩家脱帽致敬，作品超过200万的销量也无不印证了“诚意决定销量”这一定理。当然，《MHP2G》也并非一款“完美”的游戏，下面羽纹就根据自己的切身游戏感受来谈谈它的成功与不足之处吧。

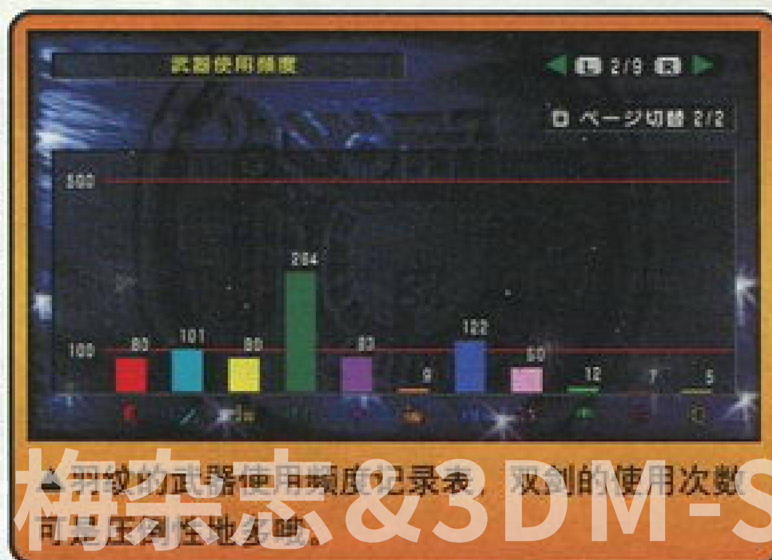
成功要素1 平台选择

PSP上的“《携带版》系列”成为系列销量的转折点，其成功原因是显而易见的：1．精美的游戏画面；2.PSP便利的联机功能；3.官方提供特殊任务下载；以及4.相对家用机版更为方便的操作，当然这其中还是得数第1、2点最为重要。凭借PSP本身的高机能再加之Capcom超高的移植手法，游戏在画面的表现方面丝毫没有输给家用机版，不过若是仔细观察的话，你会发现厂商实际也在挖掘PSP机能的极限，这点从场景画面更细腻、人物残影以及团战拖慢现象逐步缓解几方面就可以反映出来。补充一个细节，大家都知道《2G》中的新场景树海最早出现在PC版的《MHFO》里，而以现在中端配置的电脑来看，无疑都会在进入《MHFO》的树海4区(全屏状态下)时出现顿塞、拖慢的现象，可是在《2G》中在树海里则完全不存在这种现象，这让羽纹不得不佩服。

成功要素2 贴心改进

从“携带版”这几部作品来看，Capcom的制作方针就是在家用机版基础上大胆地做出系统上的改进，然后根据玩家反应完善好评内容部分、割舍诟病的方面，之后搬上掌机平台。这样的做法很投机很取巧，而各部家用机作品似乎一直充当着“试金石”这样的角色。

本作在系统方面与《MHP2》相比没有什么飞跃性的变化，不过很多细节上倒是改善了许多。猎人日记和武器使用率系统的引入让游戏的趣味性进一步得到提高。 除此之外，道具箱同种物品的收纳能力上升、可直接将购买的道具送往道具



▲羽纹的武器使用频度记录表，双剑的使用次数可是压倒性地多呢。

箱、怪物登场动画可以跳过等设定让无不让人拍手叫好。这不，PC版的玩家因眼馋于《携带版》的种种便利设定而纷纷向运营商建议将它们引入到《MHFO》里来，从这个现状反应来看，《MHP2G》的系统可谓相当成功。

成功要素3 武具多样

任何一款资料片作品，无非是在原作已经十分完善的内容上添加一些新要素，工程量并不算大，《MHP2G》亦是如此。这部作品吸引玩家的至宝就在于新增的G级任务、数量庞大的G级装备、全新设计的怪物以及各张新地图，而正是这些要素足以让那些《MHP2》已经“完美”的玩家再度返回到狩猎世界中去。

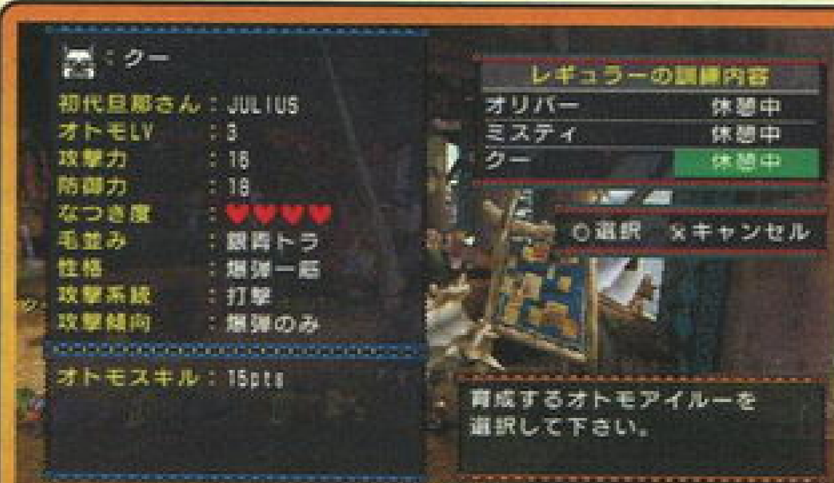
武器和防具是本作的重中之重，虽然没有全新的武器类型，但增加的武器和防具数量多得让人略感觉惊异，而在这些武具中多数的外形都是经过重新设计的，这无不体现出厂商的用心。不过可惜的是部分新增装备的造型实在让人无法恭维，这其中以“红黑龙Z系列”反响最为强烈，优异的性能与丑陋的外形很难让人从中做出取舍。另外还有一点不得不说，《MHP2G》并没有在武具上做出实质性的突破，新加入的双属性双剑由于内在性能上存在一些弊端而沦落到可有可无的地步，若要想系列进一步发展，仅靠每次更新点装备“小打小闹”一番是绝对行不通滴。



▲红黑龙Z装是“中用不中看”。

成功要素4 狩猎猫参战

“《怪物猎人》系列”是一款需要玩家投入大量时间的游戏，此类游戏可以培养大批忠实玩家，但也很容易给从未接触过的人造成门槛高的感觉，而“狩猎猫”的加入初衷就是吸引新用户，让它同玩家一起冒险以提供支持与帮助。事实证明狩猎猫的出现可以算得上这个资料篇中最重要的突破，有了猫人同伴的相助，猎人不会再有孤独感。而按照猫人各异的性格对其进行针对性的育成强化也能为猎人战斗带来不少便利。



▲因为不喜欢甚至可以说有点讨厌狩猎猫，这些小东西已经被我闲置在厨房里长达多个月……

说到这里，也不得不发点牢骚。由于厂商对狩猎猫强度的限制，使得它在后期任务中明显给人以“心有余而力不足”的感觉。狩猎猫在战场上的作用说白了基本就一活靶子，而其不算高的攻、防、HP上限在G级怪物面前是显得那样地脆弱，随便被打一下就潜地让人抓狂，再加之它的行动会打乱怪物的节奏，以至于不少想进一步提升技术的猎人只能对小猫说再见……Capcom的初衷是好，但这项系统还是缺乏成熟性，希望它在今后的作品中能得到进一部改善。

成功要素5 市场推广

的市场推广方面可谓不遗余力，而系列之前也没有哪部作品有过如此轰轰烈烈的“发售攻势”：形式多样的电视广告自然不用多说，而配套贩卖的各种周边更是层出不穷，从专用耳机、盖板到增加游戏手感的专用手柄，从富有猎人独特气息的“雪山装收纳包”到各式屏幕擦等等，就连配以蜂王浆与维他命B2、B6等营养成分的水果混合口味的“怪物猎人饮料”也在日本全国的7-11便利店进行销售，其热烈度可见一斑。外加游戏本身超高的素质，《MHP2G》可以说想不红都不行。哦，对了，还有那个在日本被预订一空、在国内价格被JS翻炒的同捆限定版主机，羽纹对此可是怨念不浅啊……


▲和“《FF》系列”的治疗剂实体化饮料一样，两者都是趣味成分大于实际效果。

写在最后

时下SEGA的A·RPG大作《梦幻之星 携带版》即将发售，这款作品在不少地方都与《MHP2G》有相似之处，甚至说它是在“狩猎风暴”影响下诞生的“跟风”之作也不为过。游戏试玩版带给玩家的印象不错，期待正式版能有更多惊喜。毕竟现在“《携带版》系列”在PSP平台上的一枝独秀并不是件好事，如果能有更多精彩作品相继呈现，那么最终受益的还是咱玩家。

游戏一品轩



栏目主持 宇轩

文 逍遥

大家好，宇轩的小店《游戏一品轩》本辑开张大吉！随着掌机游戏的数量越来越多，我们192页的内容也显得有些“单薄”了。为了满足读者们对于那些二线游戏的了解需求，我们特地为大家送上了这个新栏目，让大家尽可能全面得了解到近期那些新游戏的特色，从而挑选适合自己的口味进行品尝。如果您对这个栏目有些什么建议，欢迎来信，宇轩等着您的光临，喵。

进入7月份，炎热的暑假刚刚开始，相信很多学生玩家都已经放假了。那么在这炽热难耐的暑假中，有什么特别的调味料呢？《七日死游戏》就能够让你在今年的暑假中，好好地“凉”上一把！进行游戏时，需要将NDS竖立起来，才能感受到它那特殊的画面表现和剧情描述，小心吓出你一声冷汗哦。玩家必须经常来往于现实世界与配信世界以获得新的情报，在配信世界中会有意想不到的惊喜出现。同样需要竖着NDS玩的游戏——《任何知识 CM2》就没有那么有趣了。因为游戏只发行了法版，在语言方面就已经极大程度上限制了玩家，而且游戏面向的人群还是那些正在学习知识的小学生。除非是对童年特别怀念的玩家，否则建议可以不用接触本作。当你体验过《七日死游戏》仍然无法满足的话，看得懂日语的玩家不妨来试一下《寒蝉鸣泣之时 绊 第一卷·祟》。比起动画版，游戏虽然在人设上不是那么唯美，但在剧情的表达上，绝对是动画版所不能及的。另外，游戏的音乐也烘托得非常到位，时不时就将你带入一种神秘紧张的气氛。没有全程语音对于FANS来说可能带有一点点遗憾吧。

近期发售了许多以阅读剧情为主的AVG游戏，下面这款游戏对于喜爱浏览电子书的PSP玩家来说，会是一份不大不小的礼物。《大家来读书 名作&推理&怪谈&文学》是一款专门用于阅读的游戏软件，其中不仅包含了像《白雪公主》、《丑小鸭》这些我们儿时百听不厌的童话，同时也收录了推理、怪谈在内的众多知名文学作品。不过想必许多玩家对它望而却步，还是因为游戏是日文版的缘故吧。由于《雷顿教授》系列在过去一年的如火如荼，众多游戏制作组也开始纷纷效仿《雷顿教授》的模式，《利克与约翰 消失的两幅画》算得上是其中比较特别的一作。开篇动画与全主线剧情语音的加入，让这款小小容量的游戏增添了许多色彩。游戏解谜的方式简单而不



七日死亡游戏	20
任何知识 CM2	15
寒蝉鸣泣之时 绊 第一卷·祟	21
大家来读书 名作&推理&怪谈&文学	20
利克与约翰 消失的两幅画	18
狂放的小鸡 狩猎红宝石	17
火影忍者 无幻城之卷2	21
幻想国物语 2in1 携带版	18
地狱男爵 恶魔科学	18
功夫熊猫	17



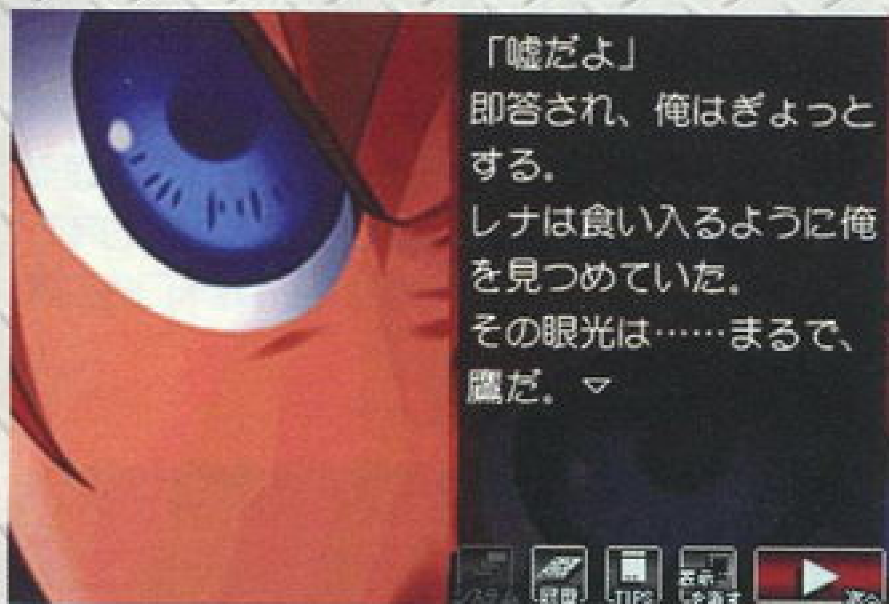
▲《地狱男爵 恶魔科学》中也不乏一些日式风格的元素。

失有趣，按照上屏幕中的要求，在触摸屏中寻找指定目标即可。

介绍完看书的游戏，活动完各位的大脑，下面也该活动活动一下手指了。说起“《超执刀》系列”，相信许多玩家都有所耳闻，“运用各种各样的手术工具为病人解除痛苦”就是该系列的主题。游戏中你可以模拟手术台上所有的操作，例如用手术刀切开表皮，进入内部消毒，手术结束时的缝合工作等。每个步骤都井然有序，紧张的代入感能够让你真正体验一回当医生的感觉。而特色系统“超执刀”，更能让你在手术危机的时候发生大逆转。熟悉该系列的玩家还可以在本作中见到许多老面孔哦！介绍完手术台，下面要给大家介绍一下灶台了。如果说喜欢日本料理就要玩《料理妈妈》的话，那么想制作美式料理就可以来尝试一下《狂放的小鸡狩猎红宝石》。游戏场景就设置在充满爱与梦想的厨房中，你必须利用触控笔和十字键，根据游戏中的提示切菜、烧水、煮饭等等。逼真的效果相信又能俘获一群妈妈级玩家的心了。

《火影忍者》游戏系列的诞生，一改许多玩家对于“漫画改编”游戏的看法，优良的操作手感和精美的画面让包括火影FANS在内的许多玩家都拍掌叫好。而《火影忍者 无幻城之卷2》已经在暑假来临之际与各位见面了，新角色的加入让这个夏天显得更加“热火”。《幻想国物语 2in1 携带版》同时收录了系列的两款作品，分别是《欧鲁尔德王国物语》和《普尔多共和国物语》。玩家在游戏中要做的就是通过剑术、魔法、格斗等技能提高自己的作战水平，参加各种各样的武斗会来提高自己的地位。游戏没有特定的目标，可以说自由度比较高。

提前放出试玩版的《梦幻之星 携带版》，让许多期待它的玩家欣喜不已。由于试玩版开始的人物等级是LV1，所以暂时是没办法体验



▲礼奈邪眼与那句经典台词，看过动画版的玩家一定会相当感动。


▲《七日死游戏》中的场景，这难道不是NDS么？

到官方影像中那些华丽魔法的震撼效果了。游戏中预设了4个种族与3种职业，玩家可以自由选择人物的发型、脸型甚至于眉毛。由于《梦幻之星》的系统相对于普通A·RPG来说更加复杂一些，大家可以借机先熟悉一下。正式版将于7月底正式发售，让我们一起期待吧。相比于《梦幻之星》，同样提前放出试玩版的《高达战争 宇宙》则是更加偏重动作方面的要素。游戏在前作的基础上作出了一些调整，包括操作、系统等方面。不过相比这些，新机体的登场才是令所有高达迷尖叫的地方。杜宾狼、扎古III改、龙飞、高达F91、闪光的佩奈罗贝等等，当然还有新的战斗场景。前作中如同鸡肋的机师能力在本作中得到了很大的改进。

最后为大家推荐两款同样是美式动漫画改编的游戏。《地狱男爵 恶魔科学》自发售以来得到了部分玩家的认可，原因是其制作精美的场景，确实是PSP平台动作游戏中比较优秀的。不过作为动作游戏，本作却没有在操作上下足功夫，差强人意的打击感让其显得只是昙花一现。而《功夫熊猫》这部充满中国风并且带有搞笑情节的动画电影，上映以来得到广大观众的一致好评。改编的同名游戏中，玩家可以使用触控笔操作熊猫、猴子等多名动画中的角色。除了普通的打斗部分外，还加入了颇有难度的解谜要素。不过游戏本身的质量不算太高，触控笔操作的设计也降低了打斗的爽快度。

小编博客



深圳这边的暴雨下了快两个月了，反常，不知道什么时候能消停消停。上周六难得是个晴天，于是约朋友去逛街，没想到遇到一件事……

扯裤脚，你当心

上周六的下午，我坐地铁去东门步行街(深圳最繁华的商业街)见一个朋友，当时地铁上人还不算很多，后来我等到一个座位坐下了，然后拿出手机把玩。快到站时，我将手机放入裤子口袋，然后起身。

车门打开，我往门外走，当时有一个人站在靠近车门的地方，但是他站在那似乎没有下车的意思，我就侧身准备过去，就在这时，我突然感觉有人扯我的裤脚，低头一看，一个十几岁的年轻人蹲在地上一边扯我裤脚一边大喊："嗨、嗨、嗨！"我开始还以为踩到他什么东西，但是很快发现什么都没有，我立刻就警惕起来，也就在这时候，我突然感觉后面有人把手伸进了我放手机的裤子口袋，当时我的反应还算快，一把抓住那只手，猛地转身，看到一个三十来岁的微胖男人，他挣脱我的手，往后退了两步，我立刻意识到，他们两人是一伙的，一个人扯裤脚吸引我注意力，另一个在后面偷手机。当时我就对那微胖男人大喊："把手机拿出来！"他装出一脸无辜，大声说："什么手机，你神经病吧！"我懒得废话，直接去抓他的手，结果却发现他手上已没有手机，我想，不会这么快就转移了吧，他要死不认帐可就麻烦了。当时我也管不了那么多，只有继续冲他喊："把手机拿出来！"没想到那家伙气焰还特别嚣张，一口咬定没拿，还不停地说我神经病，我们就这样僵持了一会，最后他来了句："你自己看看你的兜。"他这话顿时提醒了我，我一摸，手机竟然还在兜里，原来他还没得手呢。看到手机没偷，我也安下心来，那家伙也趁这个时候赶紧下车溜了。

跟大家说这么个事，想必大家也明白什么意思，就是提醒一下大家，以后遇到这种事情千万当心，现在小偷的伎俩很多。实际上，本人也是第一次经历这事，但反应还算迅速，警惕性比较高，没有中招，很重要的一点就是——我曾经听一个朋友说过类似事件，她以她的亲身经历给我作了活教材，她就是逛街的时候被人扯裤脚然后手机被偷，所以当时我被扯的时候立刻感觉到不对，要是不明情况的，当时注意力一分散，很容易就中招了。

出门在外，大家一定要提高警惕才是。除了手机外，想必大家也经常会把PSP、NDS带在身上，坐车、坐地铁的时候拿出来玩玩，到站了往兜里一塞，急急忙忙下车，下车一看，东西没了，都不知道什么时候丢的，这种事情不是没有。人多的时候多留个心眼，掌机、手机放兜里的时候最好也把手也揣兜里压住，尤其忌讳把机器放在仔裤后面的荷包里，那简直就是在跟小偷说："来嘛，英雄！"(《东成西就》中张学友语。)

说完偷，再说抢

深圳这边有时会发生坐公车手机被抢的事件，有人坐在车上发短信，到站车门开了，窜上来一个人，一把抢了你的手机跳车逃跑，或者车上一人趁下车的时候，一把抢了你的手机然后跳车撒兔子跑了，你追都追不上。去年我曾在论坛上看到一个深圳玩友讲述自己经历，他就是在车上玩PSP，然后被窜上车来的人抢跑的，这都是真实发生过的事情，所以很有必要给大家敲敲警钟。

在车上玩掌机，最好将挂绳套在手上，即使被抢，这也是第一道保险，虽说以抢劫者的气势和力道，这细细的挂绳很可能落个扯断的下场，但起码给对方造成一点障碍吧(呃，其实更多的是给自己一个心理安慰)。另外，车上玩游戏不宜太投入，千万不要玩到物我两忘的境界了，且不说你当心抢劫，坐过站也不好嘛。第三就是最重要的一点，车靠站了，最好拿好掌机停下来休息，这是事故高发时刻。另外靠车门的位置尤其要当心，这是抢劫最适合的位置，事故高发地段，小心再小心。

好了，闲扯到这里差不多了，还是那句话，出门在外，小心警惕，别中招。


米格回复：怎么最近倒霉的人这么多，但愿这种事情别在读者身上发生才好。


盲先知回复：其实最好的方法还是出门什么都不带，回家再好好玩。

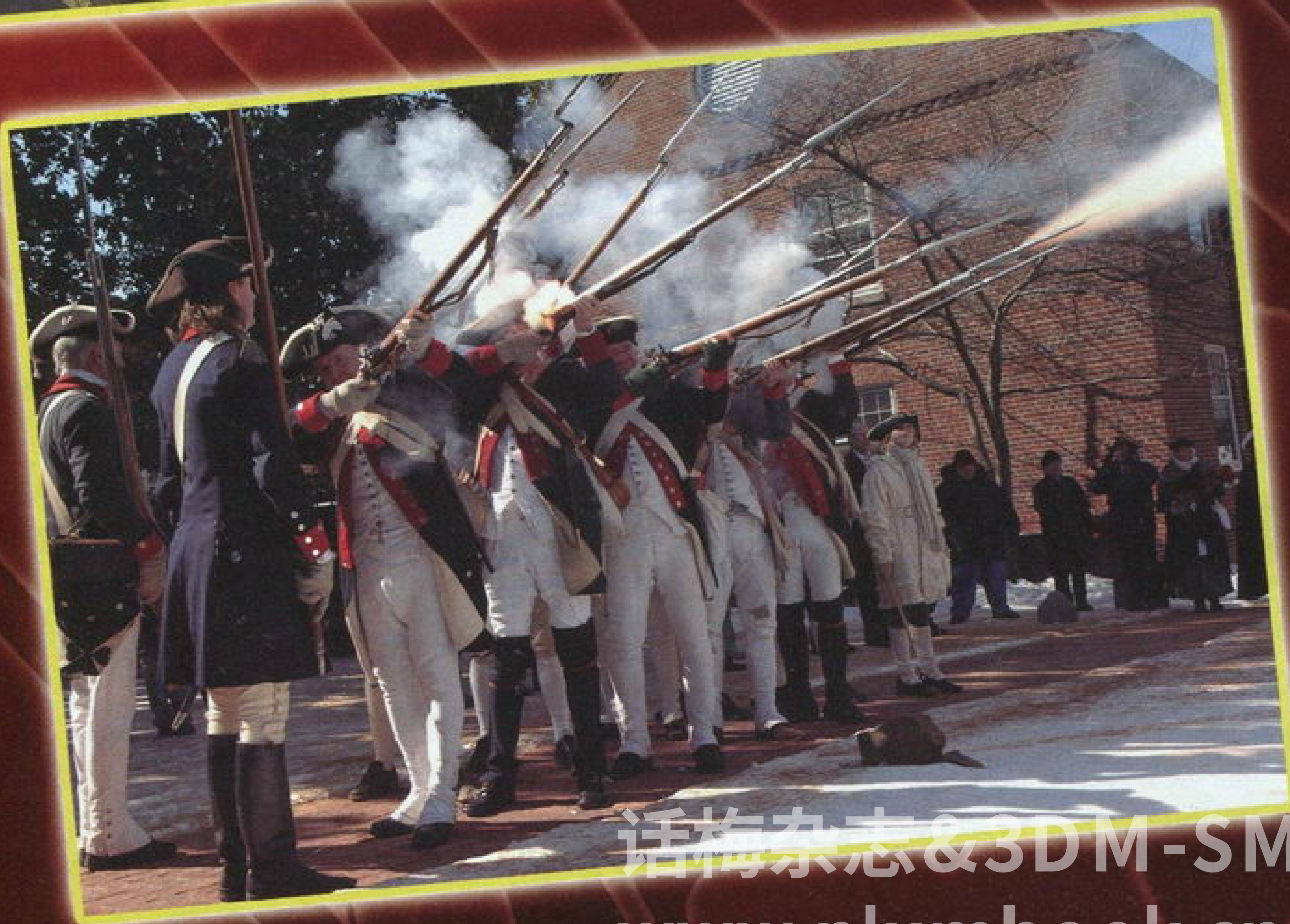
文 盲先知 美编 Juxi

枪林弹雨的故事
——枪械演化小史

专题企划 FEATURES

在几辑之前，曾经为大家介绍过古代的铠甲，这些工艺精美、制作复杂的铠甲之所以消失在战争历史的长河中，就是由于枪械等热兵器的出现和发展。从12世纪的中国人发明了最早的火器之后，枪械就不断地进化发展着，从最初改变了战争的节奏，到主宰整个战场，再到现在各式各样的枪支不断涌现，枪械也见证着人类战争的历史。下面就让我们一起回顾一下枪械的演化吧。





早期的出现和发展

什么是枪

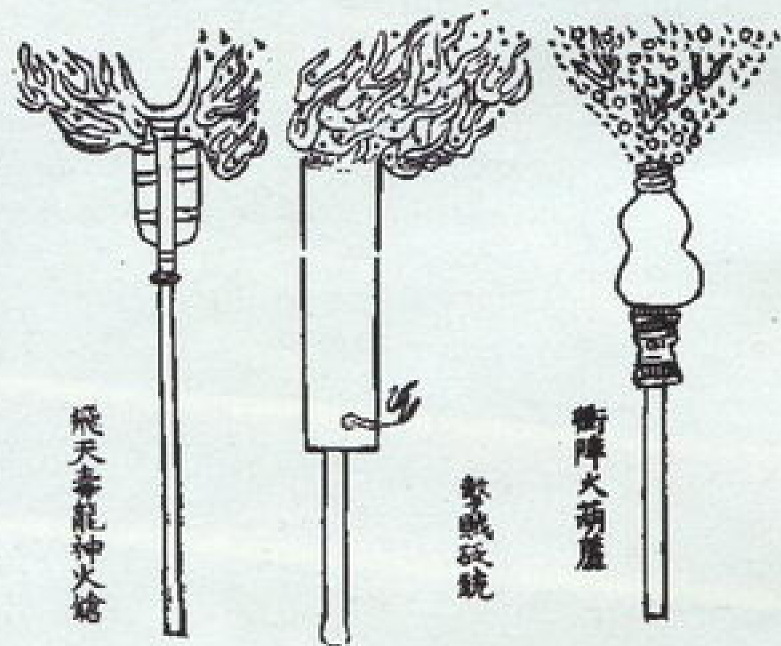
枪是指利用火药燃烧时的气体推动能量发射弹丸的长管射击武器，其口径一般小于20毫米。枪械的打击对象一般是无装甲或轻装甲的人员和器材，是步兵的主要武器，在其他兵种中也作为辅助、防身武器大面积配备。在非军事用途上，枪械也用于治安、狩猎、体育比赛等。


■美编紫枫的爱枪P90。

谈到枪械，就不能不说到火药的发明。中国古代的炼丹术和本草学是火药发明的契机，这些古代的“化学家”时常研究各种材料的性质，就在这个过程中发现了硝石、硫磺和木炭的配方。当然，在火药传出中国之前，中国人就有了在武器方面的应用。早在10世纪之前，人们就有了在竹筒中装入火药和各种有毒物质制成的“喷火筒”。喷火筒一般都装在长矛的前端，点燃后让火焰与燃烧的残渣喷向敌人。不过这种武器几乎没有射程可言，也并非靠发射弹药来杀伤敌人，所以还算不上是枪械。


▲《FFTA2》里的枪手职业可谓风光无限，各种类型的枪都有得用。

真正可以说是枪的雏形要算是宋朝时期的“突火枪”，这种枪前端是粗竹管，里面填上火药，从竹管上的小孔里点火。当其中的火药被点燃后就会发出一声巨响，同时把里面的石块或是铁块发射出去。这种武器由于制作简陋，火药的配比也不成熟，所以弹丸的飞行距离和杀伤力都非常有限，作为枪管的竹筒也用不了几次就会炸裂。以这样的表现，突火枪基本起不到实质性的杀伤作用，可能它发出的火光和巨响起到的威慑作用在那个时代更有效一些。在随后的发展中，中国的枪有了一些简单的进化，在12～13世纪，人们开始使用金属制作容纳火药的管子，不过这些武器仍然不具太大的杀伤力。而且中国的这些枪械雏形有一大特点，它们一般都是与长矛结合以强调其泛用性，可能正因为如此，在汉语里人们把长矛和火器都叫做“枪”。



▲中国古代的枪械雏形：飞天毒龙神火枪、击贼砭铳和冲阵火葫芦。

在这个时候，火药的配方和用法渐渐传到了西方。对于这种能产生大量热量和气体的神奇物质，西方人也很快将其应用到了军事上。不过他们最先投入战场是口径较大的火炮，而对枪的使用则比前者略晚。毕竟火炮的体积、重量都比较大，所以人们就想把它改造成体积比较小，能够让人随身携带的形态。在缩短口径、装上护木后，西方的枪械雏形——手炮（Hand Cannon）就这样诞生了。西方最早关于这种手炮的确切记录，是一位意大利画家在1339年于意大利锡耶纳附近的圣莱昂纳多修道院创作的一幅壁画。手炮的枪管装在一根长棍上，枪管本身非常

短，通常也就十几厘米长，而且其中大部分空间是用来装填火药的，在塞上火药后要用一根棒子将火药压紧，再用一块薄薄的木片把火药与弹丸隔开。发射弹药时需要用左手和左臂夹住整个棍子，再用右手里的火种或烧红的金属条来引火。从这种发射方式来看，手炮必须要靠近火源才能保持士兵可以随时点火，这严重制约了士兵的机动性。所以这样的武器在野战时几乎发挥不出作用，而在攻城、守城的据点战中却效果显著。



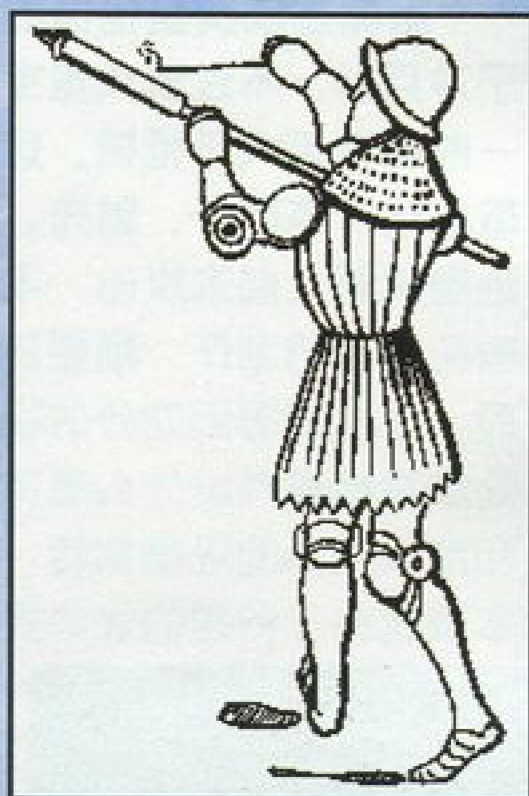
▲圣莱昂纳多修道院的壁画，画中两名士兵手持手炮。

当然了，这样的手炮并非当时最强的武器。和当时十分普及的十字弩相比，手炮的射程不够远、精度不够准、装填不够快，还会受天气影响，如果下上点雨，那手炮就完全发挥不出作用了。不过为什么有这么多缺点的火器会得到继续的发展机会呢？那就是它强大的经济优势。首先手炮的生产又快又便宜，制作枪管的工艺远没有制作弓和弩来得复杂，制工匠在一天内能造出两只手炮，而一只十字弓的制作和调试则可能需要几个星期时间。弹药就更不必说了，铸造当时枪弹的工作几乎没有什么技术含量，一点点时间都可以制造出大量的弹药，而箭矢的制作则耗时耗力。



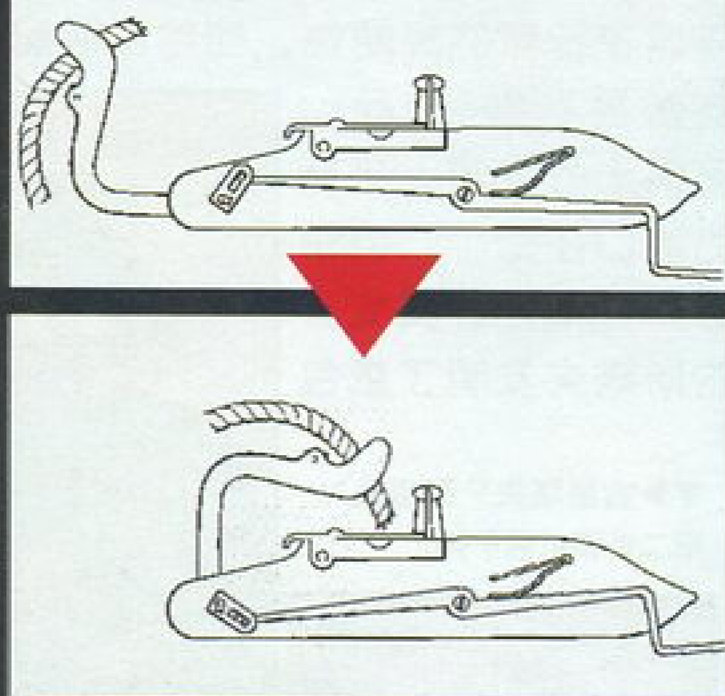
■现代制造的手炮还原品。

弓弩与火器相比的另一个很大的缺点在于士兵。在战斗中，弓弩要求士兵时刻保持在最佳状态，尤其是对士兵体力的要求很高，而火器则对士兵的状态要求比较低。最重要的是，弓弩手的训练是一个漫长的过程，训练士兵拥有足够的力量、技巧和意志需要花去经年累月的过程，但是训练一支使用火器的部队可能只需要数个月的时间，把他们武装起来也不会耗费太大，虽然战斗能力比弓弩略差，但是贵在便宜量大。这种可以说是“实惠”的部队自然深受那些国王领主的喜爱。



▲15世纪英国人绘制的手炮发射图。

三 火枪的出现



▶平时由于簧片的弹性，火绳会保持在后端，扣下扳机火绳就会让火绳点燃火药。

在早期枪械发展的过程中，为了方便点火，工匠们发明了一种叫蛇杆的机构。这种类似于杠杆的东西可以方便地帮助枪手点燃火药。在经过改良设计之后，工匠在其中加入了弹簧和铰链，这就形成了最早的枪机。这样的设计让士兵可以两只手都来把持枪身，而不用专门一只手去引火，无形中增加了射击时的精度，也让射击的速度快了不少。

不仅枪的结构有了发展，火药与弹丸的改良也让枪械有了进步。改良火药的性质很稳定便于运输，而且在点燃时会产生更大的

能量，增加了枪的威力。子弹也有了十足的进步，人们不仅尝试了各种形状的弹丸，更是实验了各种材质，从最初的石头、铁到后来的青铜、铅、锡，甚至银子和金子也被用作子弹，这和当时的迷信也不无关系。由于银的杀菌作用，人们都认为银制的子弹能够抑制邪恶。到了17世纪，人们已经普遍采用铅作为子弹的材料。铅的成本很低，而且材质较柔软，无论是铸造还是使用都很简单。

游戏中的枪

虽然在现实里枪械的杀伤能力大大高于冷兵器，不过游戏里宝刀神剑的攻击力一般都远远大于枪械。这其中的原因笔者琢磨估计有两个。首先，帅哥美女们拿着近身武器上前去攻击，不仅能展开让玩家眼花缭乱的动作，顺便还能秀秀自己的身段，让玩家得到充分的视觉享受，躲在远处放冷枪显然没什么看头。其次，相比要和敌人肉搏的近身武器，游戏里远程攻击本来就有了射程的优势提高了安全性，为了平衡，枪械们的攻击力就只能委屈一点了。

◀同样是G级武器，轻弩的攻击力还不到大剑的零头。

在1535年左右，西班牙人发明的火枪（Musket）可以说是枪械技术第一次成熟的标志。这种火枪使用燃烧的火绳来点燃火药射击，用一个支架来辅助举枪，还需要一根通条来从枪口处往里塞入弹药。除此之外，火枪手还会随身携带子弹、火药和备用火绳。由于这种枪使用火绳来点燃火药，所以也叫做火绳枪。虽然枪手们会携带30颗左右的铅弹，也会带上十几个装着火药的小罐，但是因为火药燃烧后留下的残渣会堵塞枪管，所以一般开上不到10枪，火枪的枪管就被堵得差不多了。而清理工作非常麻烦，可能要花去士兵整整一天的时间。尽管如此，火枪仍然在战场上发挥了不俗的实力。当时的枪手通常站成几排，第一排开枪后立刻从整形的两侧移动到最后开始装填弹药，第二排士兵开始射击如此循环，等全部士兵射击完毕后，第一排士兵正好也装填完毕可以再次开枪。这样的阵型保持了火力的密集程度，也让士兵能有充分时间装填弹药。由于火枪的轻量化，不仅步兵部队配备了大量枪支，一些骑兵部队也开始使用火枪展开游击战。骑兵的机动性很强，配合火枪可以轻松地进行“打一枪就跑”的战术。



▲公元1608年火枪使用手册中的手持火枪士兵图。火绳的一端夹在枪机上，另一端在他手中。

不过这时的火枪在使用上有了一定的系统性，其杀伤力、稳定性都达到了一定的水准，准星等瞄准用具的加入让枪的精确度也得到了提高，各国军队都配备了火枪，也都有了自己的操作规范等书面记录。在一份荷兰人的步兵训练手册里，火枪的使用被规定为了43个步骤，其中大部分都是在发射过后后清理枪膛和装填的过程。在当时这样的火枪虽然威力看来十分可观，但是发射频率慢仍然是一大硬伤。这样的火枪在理论上的发射速度是每分钟两发，不过在战场的环境中，士兵能够做到每分钟开上一枪已经不错了。当然了，火枪构件简单、造价便宜的优点依然存在，火力也上升到了较高的水平，在18世纪的燧发枪诞生前，这些以明火来点燃火药的枪械一直沿用着。

说到火枪，就不能不提一下当时的瑞典国王古斯塔夫·阿道夫斯二世（1594—1632），在他的带领下，瑞典在武器装备和军队组织方面都有了很大的改革，而其中对枪械的贡献最大。首先，古斯塔夫强调了枪械的轻便性，他给部队配发的枪支重量不到5公斤，可谓十分轻便。这样的枪口径略小，但杀伤力并不差。其次，古斯塔夫发明了纸包



▼▶古斯塔夫·阿道夫斯二世和纸包子弹。

子弹，这是历史上第一次将火药和弹丸制成一体。士兵在使用的时候其实是先用牙齿把纸包弹撕开一个小口将一点火药倒进枪里做引火之用，再把其余的火药与弹丸都放进枪口。虽然这个设计和现在的子弹设计思路不同，但将火药和弹头一体化的思路却在后世被证明是十分正确的。

在1543年，一位葡萄牙人把火绳枪引入了日本，正值战国时代的日本看到了新技术后立刻趋之若鹜，各地大名都纷纷仿造、购入火绳枪。1575年，织田信长大败武田家的长篠之战中，信长建起木头栅栏防住武田家骑兵的冲击，又用三排火枪兵轮流开枪，将冲锋而来的武田骑兵连人带马全部射倒，武田家的霸史就此画上了句号，这可能是火绳枪在日本史上最著名的一战。有意思的是，在电影《影武者》里，武田信玄也是被一支火绳枪打伤从而致死的。和欧洲一样，大名们发现即使是普通的农民在接受少许训练之后就能用枪轻松杀死修炼多年的武士，这个现象对日本的社会阶层制度产生了极大的冲击。因此，日本的枪械发展就此停止，直到锁国政策结束时，日本的枪械水平仍停留在火枪时代……


■如果游戏中的装填速度和现实中火枪一样，那杂贺孙市肯定就会成为游戏里最难用的角色……


■描绘长篠之战的屏风画。

我们在玩一些日本战国题材游戏的时候，就不免会遇到火枪。像是在《无双大蛇》里，玩家的连击就很容易被火枪手一枪打断。转头去消灭他们的时候，却发现他们会轮流射击，基本不给玩家反击的空隙。好在游戏里咱也能用上火枪，进入关卡时记得带上杂贺孙市，用他手里的枪就能把敌兵打个落花流水。

簧轮枪和燧发枪

人们发现，用明火点燃火药的方法很不可靠，火绳上的火既不安全又容易暴露枪手位置，一旦熄灭了也很麻烦，工匠们开始着手改进点火装置，簧轮枪和燧发枪就是这个时代的产物。

16世纪中期后出现的簧轮枪点火构造和今天的打火机非常类似，持枪者扣动扳机时，一个由发条带动的转轮会摩擦枪中的金属片或火石产生火星引燃火药。由于抛弃了火绳枪的点火方式，簧轮枪可以做得非常小，不过它的结构却比火绳枪复杂了很多。相比一般火绳枪不到10个的零件数量，簧轮枪的零件数量可以达到20多个，其中一些发条、齿轮类的零件对制作工艺的要求比较高，这样的结果就是虽然簧轮枪性能比火绳枪好一些，但是造价却贵了不知多少。

正因为如此，簧轮枪无法普及到整个军队中，只有一些精锐骑兵可以用到这种枪。还有很多时候，这些枪都是作为上流贵族的玩物出现，所以我们今天能看到的一些簧轮枪的外表都极尽奢华之能事，完全没有实战上的意义。由于它体积小便于携带，簧轮枪经常被用于暗杀活动，这也令贵族们产生了恐慌，所以许多国家都把簧轮


▲16世纪末期，日耳曼人制作的簧轮手枪。这四支枪的结构完全相同，不同的只有体积。最小的一只只有3.5厘米长，可见当时的工艺已经有了一定水平。

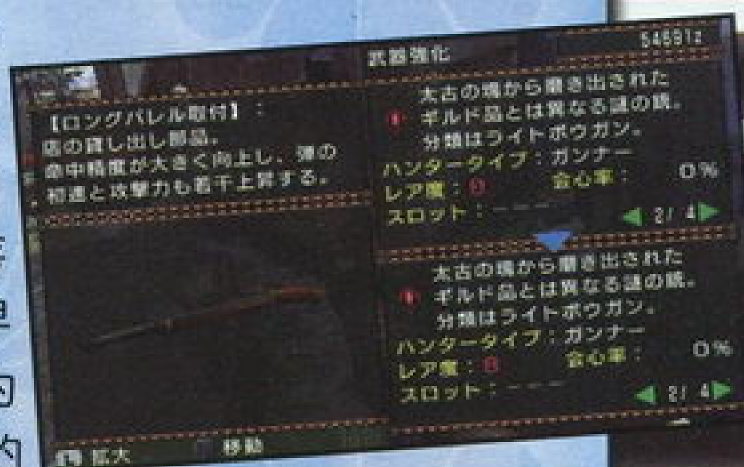
枪列入了黑名单，禁止私人使用。

后来人们发现火石在与铁砧的撞击中也能发出火花，同样可以起到点燃火药的作用，所以人们将簧轮枪进行了改革，用发条带动的齿轮换成了用弹簧支撑的击锤，使用者扣动扳机，装着燧石的击锤就会狠狠地打在火药旁边的铁砧上冒出火星。这个结构的设计可以称得上是划时代的进步，与现代枪械的击发方式可以说是神似。这样的结构不仅构造简单，易于操作，而且生产成本很低，可以很快地批量生产。它的缺点在于使用通条来上弹的效率仍然不高，火药残渣堵塞枪管的问题和枪的精确程度也需要解决。尽管如此，燧发枪在当时也已经达到了枪支的最高水准，从16世纪末期开始，燧发枪就开始普遍地装备于各个国家的军队中，这种击发方式一直到18世纪末19世纪初火帽发明后它才得到进一步的改进。

燧发枪在战场上存在了200余年，经历了无数重大战役，其中最重要的可能就要数美国独立战争时的一幕。1777年10月的一天，英国方面的一位名叫佛格森的上尉在自己的射程内发现了一位美军指挥官，不过他却没有开枪，任由这名在数米外的军官离开了。在事后人们发现，那个美国军官竟然就是美军的总司令华盛顿！据说佛格森当时之所以没有开枪，是因为华盛顿背对着他，而他的绅士风度让他不愿向背对着自己的敌人开枪。传说可能仅仅是个传说，但这位佛格森上尉可能真的错过了一次完全改变历史的机会。


▲《恶魔城》骷髅们用的枪竟然是后膛装填的，真是意外地先进啊。

不仅在历史题材的游戏中可以看到燧发枪的身影，其他游戏中也都会把早期的枪械表现为一枪一枪击发的燧发枪。像是《怪物猎人》里有名的“扩散专用弩”——神岛，就是燧发枪的形象，只是装填方式和它的原型差别很大。有趣的是，游戏里对这把枪的说明是“与工会的作品差别很大”，毕竟游戏里的弩大部分都是用弦来发射弹药，和这把用火药的枪当然不一样了。



▲神岛究竟是如何装填的，笔者到现在也没有弄清楚。

枪械技术的成熟

在燧发枪解决了击发的问题之后，子弹的问题凸显了出来。暴露在外面的火药很容易受到环境因素影响不说，还容易引发危险，枪手在点火时也非常不方便。19世纪初，一位名叫亚历山大·福希斯的苏格兰牧师发现了一种一经撞击就会爆炸的物质——雷汞。这种物质取代了燧石，成为了燧发枪里点燃火药的触媒，而且和燧发枪不同的是，人们用纸把雷汞包在中间制作成著名的“火帽”。再把它放在火药后面，一扣扳机，枪上的击锤就打击雷汞，从而引发火药的燃烧。使用这种发射方式的枪，被人们称作击发枪。后来人们又将火帽、火药和弹丸用纸封装在一起，使用针刺击火帽就能发射子弹，这就形成了最早的弹壳结构，让枪弹开始有了自己的结构，这是枪械史上又一次的重大改革。而在1836年，法国著名枪械工程师勒富夏发明的全金属弹壳更让子弹的强度上了一个台阶，也促使弹夹等可以容纳多枚子弹的容器出现。一体化的子弹还让枪械后膛装填成为了可能。

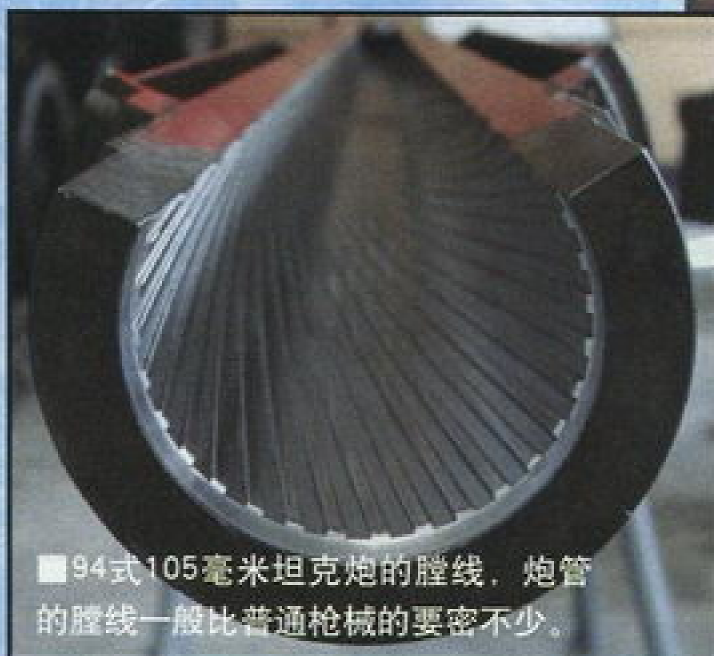
早期的枪械一直需要从枪管前端装入

子弹，枪手装填的时候先要把枪里起来，然后把子弹塞进枪口，然后用通条拼命把弹丸塞下去。这样的做法不仅很慢，而且枪手动作幅度太大，很不方便。所以制枪的工匠们一直想制造出从枪管后端装填弹药的枪。不过当时的枪火药与弹丸是分离的，后膛装填会造成枪膛密闭性不好，火药燃烧时很多能量都会泄漏到枪外。当火帽、火药和弹丸结合在了一起之后，后膛装填就容易实现了。士兵在装填时只需要把子弹从后方推进枪膛里就可以了，射击时一扣扳机，子弹中的雷汞会被引发从而点燃火药射出子弹。这种装填方法比前装快了数倍，而且更是减少了火药残渣卡死枪管的机会。


■站在最前面的士兵正在用通条装填子弹，这种前膛装填方法效率极低。

1866年7月3日，普鲁士军和奥地利军以数十万的兵力展开了争夺德意志领导权的战争，这场战争中奥军损失了4.5万兵力，而普军的伤亡数字连奥军的四分之一都不到。虽然战争中决定胜败的因素很多，但是这悬殊的伤亡数字和两军使用的武器不无关系：奥军使用的是前装燧发枪，而普军则装备了先进的后膛装填枪械。在战斗中，奥军士兵因为装填的缘故，一分钟可能只能开上一到两枪，而普军的射速则是对手的4倍以上，有着如此的差距，战争的胜负就不意外了。

在子弹一体化和后膛装填之外，另一项枪械史上的重大进步也发生在19世纪，那就是膛线（Rifle，也称来复线）的应用。最初的火器枪管中是平滑的，后来在15世纪，为了从枪口装填弹药方便，人们在枪管中开出了直线型的槽沟。不过这些沟槽和膛线并不是一回事。真正用于增加枪弹飞行稳定性的膛线一般认为出现在1865年，一位叫梅特福的英国人改良了前人的技术，将膛线很好地运用到了枪械中。膛线的作用很简单，就是让子弹飞出枪管前沿着膛线旋转，而在离开枪口后，子弹会以每秒上千转的速度继续旋转。这样旋转飞行的子弹可以最大限度地减少空气阻力的影响，能够飞得更稳、更远，也能造成更大的伤害。膛线的应用，让以前枪械一百多米至二三百米的射程一下拓展至千米范围，不能不说是一个巨大的进步。

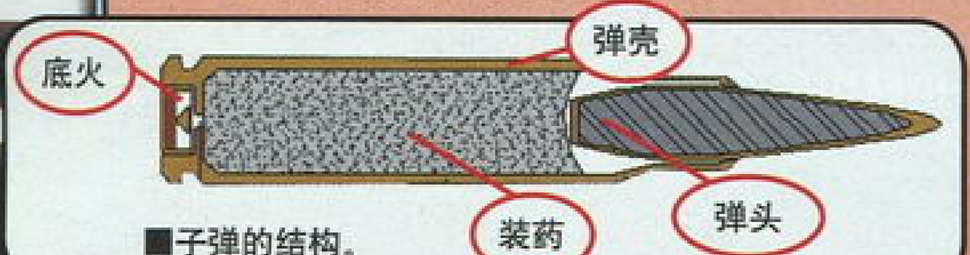

■94式105毫米坦克炮的膛线，炮管的膛线一般比普通枪械的要密不少。

一体化的子弹和容纳子弹的弹夹由枪膛的后部为枪支供弹，在子弹被击发之后沿膛线飞出枪口，19世纪的枪械发展并不仅仅是这些，在1884年完成的马克沁机枪才让人类的战争方式完全发生了改变。这款由美国工程师马克沁设计的重机枪是一款划时代的


■当时的马克沁重机枪宣传图。

子弹介绍

现代的子弹一般分为四个部分：弹头、弹壳、装药和底火。开枪时枪机中的撞针撞击弹壳底部引发底火，里面的火药会燃烧并产生大量气体，子弹能够飞出去就是靠着这气体膨胀的能量。如果在火药燃烧时气体泄漏到了外面，那子弹的飞行能力就会减弱。早期的枪械之所以射程不远，基本都有这个原因在里面。



■子弹的结构。

产物，它利用弹药的废气与后坐力完成了开锁、退壳、送弹、重新闭锁等一系列动作，真正实现了单管枪的自动连续射击，并减轻了枪的后坐力。这种枪的使用者不用再像以前那样每发射一发子弹就扣一下扳机，只要用手指按下扳机，这挺机枪就会以每分钟600发子弹的射速将子弹倾泻到敌人头上，这在当时是让人无法想像的。

马克沁重机枪首次在实战中的应用就让所有人大吃一惊，在1893～1894年的非洲罗得西亚，英国军队在与当地麦塔比利人的战争中使用了马克沁重机枪。在一次5000余麦塔比利人的冲锋中，一支50余人的英国部队用4挺马克沁重机枪放倒了3000多敌人。这个恐怖的数字对比就证明了这种武器的有效性。而在第一次世界大战中，参战各国使用的各种自动枪械也造成了极其可怕的伤亡数字。


■1916年7月，以惨烈著称的索姆河战役中的英军重机枪手。

在一些战争题材的游戏中，经常会出现让玩家操作一挺机枪守住关隘的情节。这时玩家虽然能不考虑弹药限制随意射击，也一般会有足够的敌人打，但是这时玩家自己一般都不能移动，简直就是敌人的活靶子，也是很危险的。

自从自动枪械的发明到现在，枪械的构架就没有再发生过太大的变化了。人们只是为了适应不同情况下的需要而制造出各种枪，虽然这些枪在功能和性能上有了不少的强化，但是在结构、原理上和一战、二战时的区别并不大，这里就不一一提及了。只有近十几年中电子技术的应用让枪械的功能更加丰富一些。例如美国正在开发的OICW（理想单兵战斗武器，Objective Individual Combat Weapon的缩写，现在已经由美国陆军正式命名为XM29），就是在为枪械添加了榴弹发射模块后，再用一个电子火力控制和识别瞄准系统将整个武器统一起来。士兵能够利用这个电子系统更精确地瞄准敌人，也能与其他队友和指挥部间交流信息。虽然这一套武器在重量上达到了惊人的8公斤，但是它优秀的火力系统在战斗中是十分有利的。可能OICW有利有弊，但是它也给未来的枪械指出了一个方向：在加强枪械全方位火力覆盖的同时，使用物理及电子技术最大限度地发挥士兵的能力。虽然武器的制作越来越精良，但是士兵的能力也会越来越多地体现在战斗中。



■《荣誉勋章 英雄2》里的一幕。


■OICW的体积比其他枪械大了不少。

如果是各位玩家的话，一定会设想未来的枪械会是什么样子，很多游戏中也给出了假想。首先，人们可能会发明出新的的弹药系统，各种杀伤性的光线、粒子可能都能成为新的弹药。毕竟现在的子弹重量比较重，物理的发射方式也容易引发故障，像是《星战》里那样用激光射击那多拉风。其次可能会被改进的就是火控、瞄准系统，自动瞄准系统在现在已经初具雏形，在将来肯定能够对士兵的瞄准起到很大的作用。不管怎么说，随着人类科技的发展，枪械也会不停进步。但是在这里，笔者还是希望人类可以获得和平，愿这些杀人兵器永远成为历史。

本辑游戏导读


地下帝国文部科学省認定
食物連鎖図
2nd CONSUMER
1st CONSUMER
PRODUCER
SOIL
magic
nutrition


CRITICAL


信長と知って攻めるか
撃破!!
伊三入道とはわしのことよ！
攻撃
伊達軍
12
鉄砲鍛冶
0
織田軍









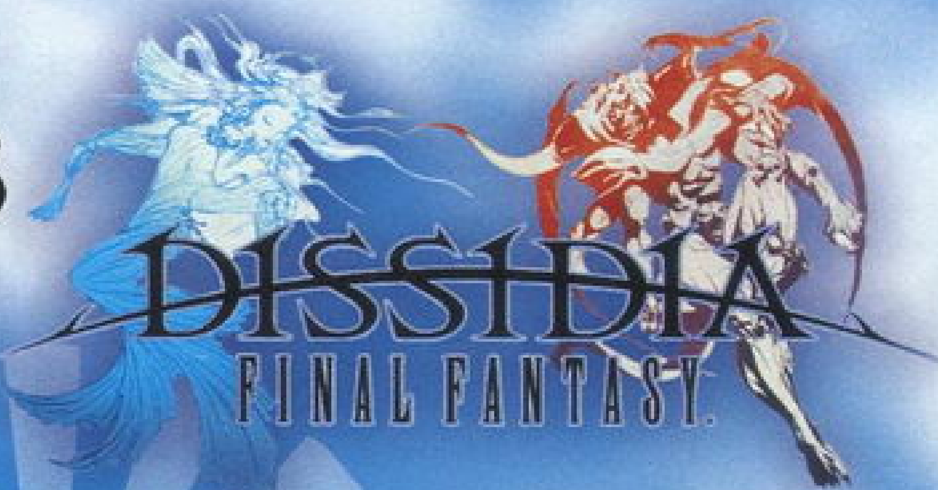

EX ATTACK







来自《最终幻想X》的宿命父子参战!



文 雷伊 美编 咕噜

《异说 最终幻想》情报的放出真是很有规律，第2报离第1报差不多隔了半年时间，而这次我们带给大家的第3报离第2报差不多又隔了半年。不过据游戏的制作人野村哲也先生透露，在下个月举行的"DK Σ 3713"展会上将会公布本作的准确发售时间，并且发售日并不会太遥远。相信随着发售日的逐渐临近，游戏新情报的放出将会变得越来越频繁，当然，我们也一定会及时把最新的情报带给大家。

期待度 S

异说 最终幻想			
ディシディア ファイナルファンタジー			
PSP Square Enix	FTG	预定2008年	日版
1～2人	售价未定	对应周边未定	
相关报道 Vol.65 P23/Vol.80 P34			

捷克特

Jecht

声优 天田益男

泰达的老爸，来自《FF X》。在《FF X》原作中，捷克特尽管非常疼爱泰达，但由于自己的性格问题，却没有能够把这份感情很好地传达给自己的儿子。在本作中，他是一位被被混沌之神卡奥斯所引导的角色。捷克特擅长近身战，在远距离作战方式上比较匮乏。



▲捷克特父子都不擅于表达自己，所以才容易造成种种误会。



▲父子之间终于有时间坐下来谈谈心了，但这样的时间却是短暂的。



▲本作中将会尽可能还原出原作的氛围，像捷克特提到的"无限可能性"就是《FF X》原作中的关键词。



■在《FF X》中，捷克特是以巨大魔物辛的姿态与泰达等人战斗的，但在本作中他将以人形参战。



▲父子的对决忠实再现了《FF X》原作中的经典场面。



泰达 Tidus

声优 森田成一

《FF X》的主人公，是一名闪电球高手。在原作中，泰达与召唤士尤娜等人一起向辛发起了挑战，并成功解决了危机。在本作中，为了迎合游戏的整体风格，因此泰达的造型比《FF X》中要显得稍微年少一些。泰达拥有很多融合了回避与攻击的技能，当然原作中的极限技也是少不了的。

人设的小秘密

也许大家都已经知道，本作的画师是野村哲也，不过也许大家并不知道，本作中的角色造型其实都是参照天野喜孝的插画来进行重新绘制的。就算是像《FF X》这样人设本身就是野村哲也的《FF》作品，野村也没有按照自己原本的设计来画，而是依然参照了天野喜孝的概念画来创作。因此我们可以很明显地发现本作和《FF X》原作中的泰达在服装上的差异。



战斗系统进一步公开

辅助技

按○键发动的技能，用来夺取对手的勇气值。利用角色的该技能来提高自己的勇气值，是获得胜利的关键。



▶根据角色的不同，辅助技的性能也多种多样，既有近身攻击，也有飞行道具。



▲辅助技尽管不能削减对方的HP，但可以夺取对手的勇气值，从而提高自己的攻击力。



夺取对手的勇气值

HP攻击

按□键发动的攻击，用来削减对手的HP，该攻击的威力取决于勇气值的高低，勇气值越高，HP攻击的威力也就越大。

熟悉的招数在本作中再现



▲"捷克特射门"是身为闪电球高手的捷克特的绝技，不过在本作中他举起的并不是闪电球，而是巨大的陨石。



▲"能量之雨"是泰达的HP攻击之一，该技能在《FF X》原作中作为泰达的极限技出现过，本作中它发动起来的视觉效果有所变化。

参战队伍不断扩大

包括本次介绍的捷克特父子在内，本作目前一共公布了10位角色。不过据制作人表示，本作的总参战人数为20人外加一点小惊喜。在新公布的影像中我们发现了萨菲罗斯的身影，因此相应的，来自《FF Ⅶ》的克劳德参战也几乎已成定局。这样一来，20人中还剩下8个名额，而目前《FF Ⅲ》、《FF Ⅳ》、《FF Ⅴ》、《FF Ⅵ》、《FF Ⅺ》、《FF Ⅻ》中的参战角色仍未公布，照这样推算的话，以上作品中肯定有某几作的角色无法参战，20人的名额还是少了一点啊。另外关于制作人提到的"小惊喜"，雷伊大胆猜测他们是来自于《FF XIII》和《FFvs XIII》中的两位主角，如果猜错的话，就请大家一笑而过吧。



冲刺

本作中有很多利用地图上的机关来执行的动作，“冲刺”就是其中之一，可以顺着斜面不断滑行。



▲利用冲刺迅速接近对手可以将对手杀个措手不及，只要按下△键，飞檐走壁这种高难度动作在游戏中便可以轻松完成。

变身

消耗EX槽进行变身也是本作的重要系统之一，在变身过程中，角色的HP会缓慢回复，而必杀技的威力也会得到提升。



◀捷克特变身后的造型。

变身之后威力大增



▲魔女阿尔缇米西娅的变身造型，相信玩过《FF Ⅷ》的玩家会感到非常熟悉。

必杀技

必杀技是反映了每位角色特点的招数，只要满足特定条件之后，画面上就会出现指令栏，准确输入指令之后就可以发动。

闪电球王牌的超绝攻击





▲泰达的这招必杀技和《FF Ⅹ》中的极限技类似，也需要输入指令来使其威力上升，如果此时发动者勇气值较高的话，可以迅速削减敌人大半体力。

斯考尔
声优 石川英郎
from《最终幻想Ⅷ》

阿尔缇米西娅
声优 田中敦子
from《最终幻想Ⅷ》

吉坦
声优 朴璐美
from《最终幻想Ⅸ》

库加
声优 石田彰
from《最终幻想Ⅸ》

怪事连发，

文 胧月 美编 小鱼仔



期待度 A

将推理和战斗结合到一起的本作距离发售日已越来越近。前面几次报道主要围绕主人公黑上西格玛的推理能力进行了重点介绍，而对弥音的式札战斗系统也作了大致披露。不过对于男性玩家而言，这辑的报道无疑能给你们最直观的冲击。

《西格玛倍音》声优确定！

西格玛倍音				
SIGMA HARMONICS				
NDS	Square Enix	RPG	预定2008年8月21日	日版
	1人	容量未定	5490日元	无对应周边

相关报道 Vol.85 P88/Vol.87 P36/Vol.89 P22









月弓弥音 CV：平野绫

代表作有《凉宫春日的忧郁》(凉宫春日)、《幸运星》(泉此方)，当前日本最为走红的偶像兼实力派女性声优。

黑上西格玛 CV：小野大辅

代表作有《AIR》(国崎往人)、《凉宫春日的忧郁》(古泉一树)、《寒蝉鸣泣之时》(赤坂卫)、《我家有个狐仙大人》(惠比寿)等，擅长饰演知性而美型的男性角色。


黑上静马 CV：小山力也


黑上佳子 CV：小林ゆう


假面管家 CV：藤原启治

黑上馆设施





七贤之间

与洋馆的整体布局不同，七贤之间是由榻榻米铺成的纯和式房间，风格古朴，极有可能是黑上梅的房间。



全新的降神

打倒逢魔的惟一方法是降神——即通过让神灵附体来获得强大的力量。降神的使用者是黑上西格玛的搭档月弓弥音，能够寄宿在她身上的神灵并非只有一种，完成降神后，弥音不光在服装和能力上有所改变，就连性格也会与之前产生巨大差异。







▲斩暗骑士在任何情况下都能冷静地分析当前状况，西格玛也有可能从她的话语间得到关键性的提示。

◀受到附体神灵的影响，弥音的服饰和性格完全改变，独特的用语给人留下深刻印象。

斩暗骑士 剑型

除发型变为双马尾、穿着变为洋装外，最惹人注目的就是腰间配挂的一圈钢刃。毫无疑问，该形态擅长近身战，弥音在性格上也会由一名普通少女变为冰山美人。

换装醒目

变身为冷酷的钢刃少女



时空札使

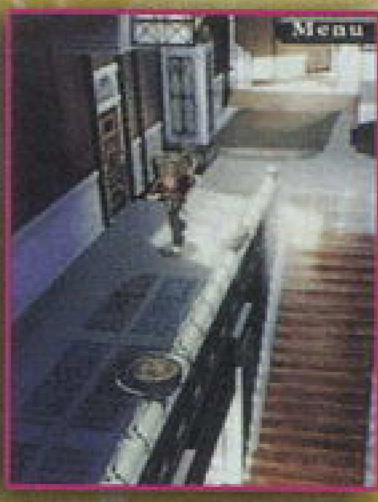
魔法型

普通场合下的服装，弥音在该形态下展现出来的人格是自己的本性。

馆内回廊

阳光投射的回廊，看到这么明亮的黑上馆倒是第一次。



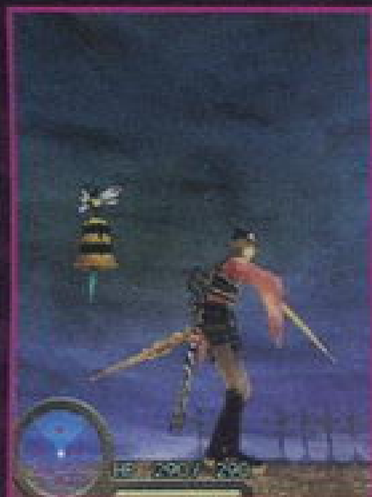


完全明朗化的



神 职业转换

战斗中可让弥音实行降神，降神带来的不仅是服装、性格的变化，弥音的攻击力、防御力、攻击逢魔的技名等都会发生变化，而影响到战斗的式札在排列方式上也会改变。如果当前的战斗形态无法给予逢魔有效伤害，可尝试别的降神方式，改变式札的排列有可能会让战局发生大逆转。

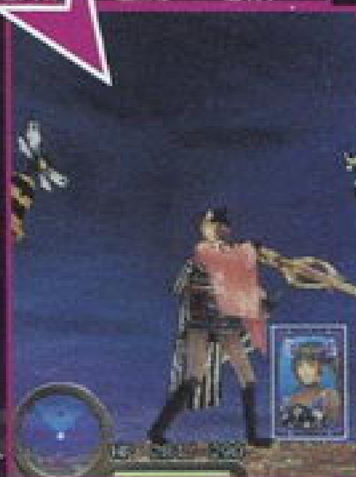




▲在NDS的右屏显示有"神-Job Change-"的按钮，点击后原先表示的式札会变为降神专用式札。



时空札使

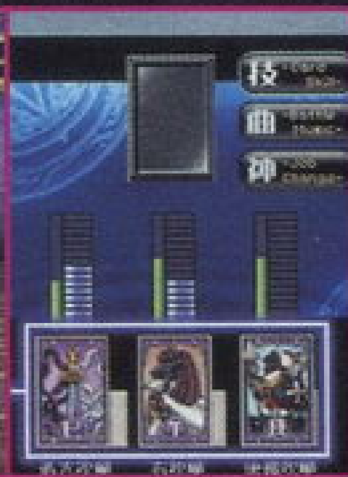




▲降神仪式完毕，弥音会换上完全不同的服装，右屏的式札其威力和名称均有所变动。

斩暗骑士





◀弥音从时空札使变为长于攻击的斩暗骑士，该降神指令也和普通攻击一样，可积蓄式札上方的绿槽。

即时战斗系统

本作战斗全程即时，玩家要在触摸屏上把式札移动到上方的盘面，以对弥音下达各种指令。玩家的操作速度会对战斗产生很大影响，同时由于存在"左攻击"、"右攻击"等带有方向的式札，因此弥音和逢魔的位置关系也会相当重要。



▲除了普通的攻击式札外也有HP回复、异常状态防御等式札，种类丰富。

式札切换



战斗中能使用的式札并非仅仅只有显示出来的三枚，每张式札的下方还有数张备用式札，点击卡片右下角的牌束能切换到下一枚式札。根据弥音的职业转换，牌束的排列顺序也会发生改变。

降神后的式札变化

回复



全周弱攻击　新式札



◀回复HP的式札，回复量与时空札使状态下有所差别。

值得信赖的近身攻击

右攻击



瞬杀法



◀▲攻击周围的所有逢魔，在逢魔批量出现的情况下极为好用。

战斗系统大解说

战斗结束后依然保持降神状态

维持降神的状态结束战斗，弥音会继续穿着变身后的服装跟随西格玛一起探索。如前文介绍的斩暗骑士，保持该形态的弥音其台词与平时迥异。不同性格的弥音对周遭事物的看法也不尽相同，由此可推测，不同形态的弥音极有可能会发现各自的独特线索。

时空札使状态下



▲弥音在该状态下的能力和性格都保持着本来面貌，谈吐上基本是个较为收敛的东方女性。



▶与推理无关的台词风格统统改变，厂商在制作小动作时也显得较为用心。

◀说话方式直白许多，相同情况下的相同意思，在表述方式上完全不一样。



曲 战斗音乐

本作的战斗BGM会对战况产生影响，玩家可凭自己意愿随意改变BGM。改变方式和转职差不多，点击右屏的“曲 -Battle Music-”按钮并选择式札。改变BGM后，三枚式札上方的均衡器（蓝槽）的振动幅度会随之改变，这样绿槽的积蓄方式也会与之前不同。由于只有绿槽蓄满后才能使用式札，因此改变绿槽的积蓄速度无疑能让玩家更好地驾驭该“ATB”式的系统。



按下“曲”键



◀画面的式札显示BGM变更后的均衡器振幅。



▶当想使用的式札其绿槽积蓄困难时，不妨尝试改变BGM。



▶与现实类似，该逢魔登场时大多蜂拥而至，采取集团化的攻击。

◀使用特殊攻击让均衡器的振动停止，相当于封印弥音的行动。

勇者的末日又来临啦！

勇者的末日又来临啦！

《勇者别嚣张》有着颠覆传统游戏常识的玩法，想不到这款试验性质的作品在发售后即获得了不错的反响。在前作中魔王终于打倒了众多勇者抱得美人归，可是如今勇者的嚣张气焰又有了抬头的趋势，为了捍卫魔界的“正义”和扰乱地上世界的和平，魔王的挖地生活又要开始啦。

期待度 B

文 乌冬　美编 小鱼仔

勇者别嚣张or2

勇者のくせになまいきだor2

PSP				
	SCEJ	SLG	发售日未定	日版
	1人	价格未定	对应周边未定	

本作没有华丽的画面，也没有复杂的操作要求，纯粹以简单而又极具深度的游戏性来作为游戏的卖点。在游戏中玩家要操作被称为“破坏神”的铁镐，去帮助魔王完成征服世界的大业。

史上最弱的魔王

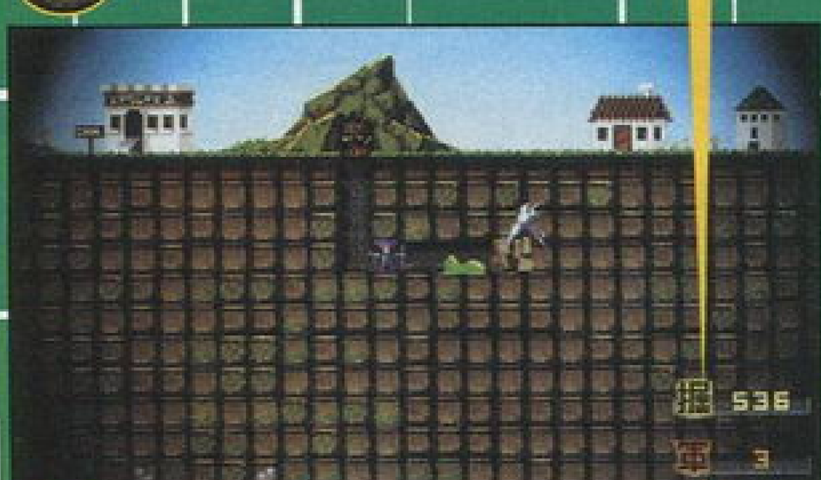


左边的这个男人就是魔界的最高领导人——魔王，不过别看他样子长得凶神恶煞，其实说他是游戏史上最弱的魔王也不为过。魔王本身并没有多大的能耐，而且还老成为勇者诱拐的对象，如果他被勇者捉走的话，那世界就会恢复和平了。

构建属于自己的魔物王国

游戏一开始魔王所处的魔界是什么都没有的，挖掘迷宫和生产魔物都要自己一手完成。魔界的某些土壤会含有拿来创造魔物的“养分”，我们只要用铁镐挖开它魔物就能诞生，土壤养分浓度越高所创造出的魔物也就越强。当魔物诞生后，魔界的食物链也随之开始了，为了使魔物有良好的生息环境，维持各种魔物之间的数量平衡是很重要的。像这种可以干涉魔物生态的系统的玩法也正是本作的精华所在。

掘　“挖掘力（掘パワー）”代表的是铁镐可以挖掘土壤的次数，如果挖掘力用完的话就没有办法继续挖掘了，所以善用每一点挖掘力也是相当重要的。



軍　“军”所代表的是当前魔王军团的战斗力，让强力的魔物诞生或当魔物数量越来越多时这个数值就会上升，数值越大魔王军团的实力也就越强。

牢记魔界的食物链



迷宫中的魔物都不是独立的，每个种类的魔物之间都存在直接或间接的捕食关系。像史莱姆会被魔虫捕食，而魔虫又会被蜥蜴战士捕食。如果食物链的其中一个环节断掉的话，那很有可能会导致整个魔界的生态系统瘫痪。



▲这张是前作的食物链图，可以看出魔物们的捕食环节都是环环相扣的。另外在本作中还会有新的魔物加入，所以说不定会有新的捕食环节哦。

▼▶ 每一关都会有勇者来犯，我们必须在勇者来到前造出尽量多的魔物。



有序地建造迷宫吧

比前作更丰富的游戏内容

玩过前作的读者是不是觉得游戏内容太少而意犹未尽呢？没关系，你的期望将在本作里得到回应，本作不单有新的关卡、新的兵种、新的敌人，游戏性也将更进一步提升，一次满足你所有的要求。

4倍于前作的关卡

在前作的故事模式中游戏只为玩家准备了8个关卡，而本作的关卡数量则增加到了前作的4倍左右。并且这次还增加了前作没有的世界地图，这样一来魔王的领地就不再局限于一个地方了，让我们真正地征服世界吧。

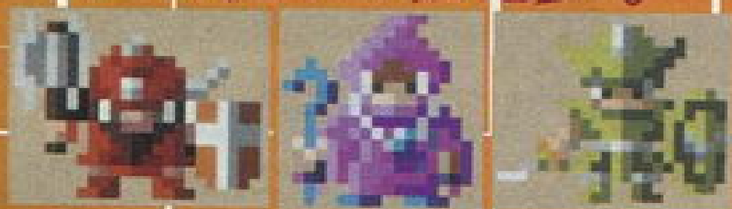


▲这画面……（揉揉眼睛）是《DQ》吗？

嚣张的勇者们也有了新职业

在本作里的勇者数量也得到了增加，大约是前作的2.5倍左右！并且随着数量的提升，勇者也有了新的职业，各位魔王可不能松懈呀。

勇者数量大幅增加！

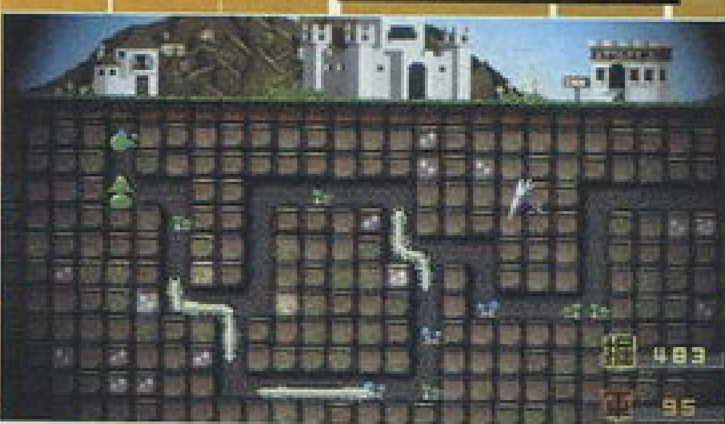


加入新的魔物种类使我军的实力得到大大加强

敌人有了新的战力，我们魔王军团当然也不能输给他们，这次魔王麾下的魔物种类增加到了前作的3.3倍左右。除了有旧魔物的新形态外，还有部分魔物是在前作里见都没见过的哦。另外，这些魔物诞生的方法也十分令人期待。

新的魔物们





◀细细长长的魔虫在迷宫里蠕动，令人联想到了贪吃蛇。

▼右图中是莉莉丝在施展催眠魔法吗？还有左图中的巨大花朵是大史莱姆变的吗？不知道本作中的新魔物都有着怎样的能力。



史莱姆是很重要的

从养分最少的土中诞生的史莱姆，魔界中最基本兵种，虽然本身的战斗力不高，但是它有一个更重要的使命，就是可以运输土壤中分散的养分使其集中起来，这样我们就能生产出高级的兵种了。

用自己的军队来迎击勇者

▼▶当勇者闯进迷宫来的时候，我们需要把魔王放在一个安全的位置，然后让魔物军团来抵挡勇者。



该放什么位置好呢？

▶如果勇者把魔王带走我们就输了，所以一定要把魔王放在有重兵把守的地方。



"《三国志大战》系列"是诞生自街机的卡片类策略模拟游戏，以直观的操作方式和战略性十足的火爆战斗长期占据着日本街机投币率的前几名。NDS版的本作目前已公布了所谓的"街机出阵同捆包"，除了游戏外还包含4枚特制卡片、卡片夹和街机说明书，价格比普通版贵上500多日元，还是比较有收藏价值的。

三国志大戰 天

文 胧月 美编 小鱼仔

期待度 B

三国志大战·天				
三国志大战·天				
NDS	SEGA	SLG	预定2008年8月7日	日版
	1～2人 容量未定	6090日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

相关报道 Vol.86 P30

两种基本游戏模式

锻炼之章

玩家在锻炼之章里可以与敌方丰富的牌组享受对战乐趣。这些牌组的组成形式多样，既有用来熟悉规则和基本技巧的初级牌组，也有可施展个性战术的独特牌组，适合从初学者到高手的各种人群，下面我们就介绍这其中的一部分。

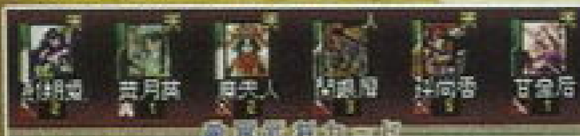
锻炼1 骑兵演习

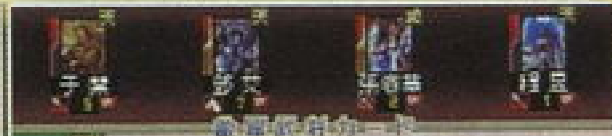
练习骑兵用法的牌组，敌方配置的是被骑兵克制的弓兵，可以尽情地利用骑兵的突击给予弓兵重创，与此类似的牌子在游戏里还有很多。



锻炼2 蜀之华军

由全女性武将组成的牌组，其中的夏侯月姬拥有"落雷"计略，可以学习同类计略的使用方法。





锻炼2 于禁军

由拥有"伏兵"特技的武将组成的牌组，敌方部队在与我方相遇前是无法看到的，移动时必须小心谨慎。

玩穿锻炼之章后取得新称号！

打穿锻炼任务后，系统会根据玩家表现给出S～C的四级评价。获得S级评价会给予特殊称号，该称号在与人对战时会显示在玩家的资料里，作为实力的参考。通过的锻炼关卡难度越高，获得的称号也就越为惹人注目。



战略之章

战略之章是充满战略精髓的单人模式，玩法有些像《三国志》、《信长》类的SLG。玩家要把自己的武将卡配置在中国地图的各个据点上，招募更多的武将并攻打对手的据点，以求一统天下。游戏流程分为多个章节，不同章节由多个关卡构成，要攻略掉所有章节就得花费大量时间。





◀▶战略之章里用到的牌组由玩家自己编排，想顺利一统中土就事先收集大量好卡吧。

第一关的主角是曹操



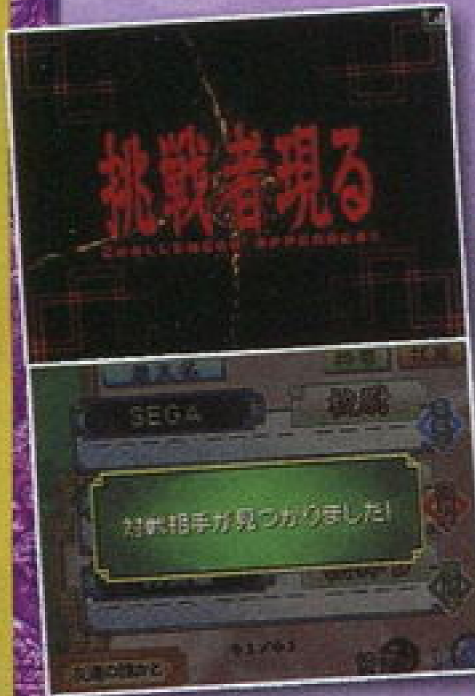
▲主人公会随着关卡发生变化，第一章的第一关便是枭雄曹操。

基本规则

战略之章采取的是我军与敌军交替行动的回合制。双方在自己的回合时可以使用移动武将的“移动”、雇佣武将的“商人”等指令，互相攻打对方据点。把武将移动到敌方据点并终了该回合，就会进入战斗部分，胜利即可夺取对方据点。战斗结束后切换到敌军回合，敌军回合完毕则时间前进到下一个月，同时换由我方行动。

使用Wi-Fi挑战其他玩家

本作能使用任天堂Wi-Fi网络连接实现远距离的无线通信对战，Wi-Fi对战后可获得单人模式下无法入手的“传奇卡片”。前作大受好评的武将卡片语音系统也在本作得到保留，音质也有一定程度的提升。



▶对战时可以看到双方的君主名和登陆资料中的地区名。

▶如果在对战中有一方擅自切断网络，那么此玩家资料里的“礼貌等级”就会下降，这样就能有效杜绝临输拔猫的迹象了。







▶夏侯惇的传奇卡片，通过图鉴可将其放大后欣赏。

凉宫ハルヒの憂鬱

文 胧月
美编 小鱼仔

"《凉宫春日》系列"最早是由谷川流书写的轻小说，目前刊行到第九卷。2005年在《月刊少年ACE》上开始漫画连载，又借助次年的动画让人气一举攀升到顶峰。就现在的眼光来看，傲娇、无口、乖乖女的三大要素已经不算新鲜，作品本身混杂的各种奇妙设定及突发事件又让其区别于普通校园剧。本作从命名上来看还是以《凉宫春日的忧郁》为基础改编，和之前发售过的PSP版不同的是，游戏提高了非对话部分在整个流程中的比例，至于这个"非对话部分"到底是什么，便是此次的介绍重点了。

期待度 B

凉宫春日的忧郁(暂名)			
凉宫春日の忧郁(暂名)			
NDS	SEGA	AVG	预定2008年冬	日版
	1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

我们熟悉的SOS团成员

SOS团5名人气角色依然会悉数登场，照顾到一些没有看过原作的玩家，这里再次对他们进行一个简短的介绍。



世界因她而转，拥有能将自己的任何愿望都付诸实现的能力，是这个世界的"神"，但是她自己并不知晓这一点。校园中的她是个十项全能的傲娇女，整天为了遭遇不可思议的有趣事件而东西奔波。

集结SOS团的力

对话冒险部分

游戏由两个部分构成，首先是以对话为主的冒险部分。流程中存在着很多分支和变化，在各种场合下对话都有可能获得名为"TOPIC"的道具，合理地使用该道具会对游戏产生巨大影响。



◀角色的表情非常丰富，很高地还原了原作中角色魅力。





◀为了不让凉宫的压力增加，古泉会在恰当的时机提出娱乐活动，而这些活动的直接受害者无疑就是阿虚了。

本作主人公，是SOS团队中惟一一个没有特殊能力的普通人。作为被凉宫呼来喝去的"下人"，本身在剧情中的表现没有什么出彩的地方，然而标志性的单口相声还是让这位吐槽男积蓄了一定人气。





超能力者，主要职责是打倒因凉宫压力积蓄而产生的闭锁空间中的怪物，并防止闭锁空间与现实世界发生位置互换。



超级美少女，其真实身分是穿越时间来到现代的未来人。由于未来的人类组织觉察到凉宫春日的周围发生时间干涉现象，因此派遣朝比奈前来监视凉宫。



宇宙人制造出来的有机人造人，被宇宙人派遣到地球观察拥有"无中生有"力量的凉宫春日。

量，隐藏所有的不可思议事件！

本作的剧情主线是SOS团除凉宫以外的所有成员都得竭尽全力让凉宫远离不可思议的现象，原因在于如果凉宫真的发现了世界上的奇闻异事，就会觉察到自己那能实现所有妄想的力量，这样一来她会变本加厉地让怪事降临，从而导致世界的混乱——这样有趣的原创剧情设定依然很值得期待。

问题解决部分

当对话冒险部分进行到一定阶段，就会进入问题解决部分。为了不让凉宫发现不可思议现象，虚必须在SOS团其他团员的协力下在规定时间内消灭这些现象的残留证据。



上屏 限制时间与移动路线

上屏表示了凉宫从当前到觉察到不可思议现象的剩余时间，同时移动路线分为START和GAME OVER两头，如果在凉宫走到GAME OVER还没有隐藏好证据，本次解谜就会失败。





▲移动路线上会有写着EVENT字样的格子，难道凉宫路过时就会发生事件？

下屏 以触控笔操纵阿虚

下屏是用触控笔操纵虚的实际画面，其他团员也会协同虚一起行动。由于上屏限制时间的关系，操作起来会紧张感十足，非常刺激。

▲上屏的凉宫通过"Accident"的格子时，下屏的虚会因为遭遇事故而一脸沮丧。









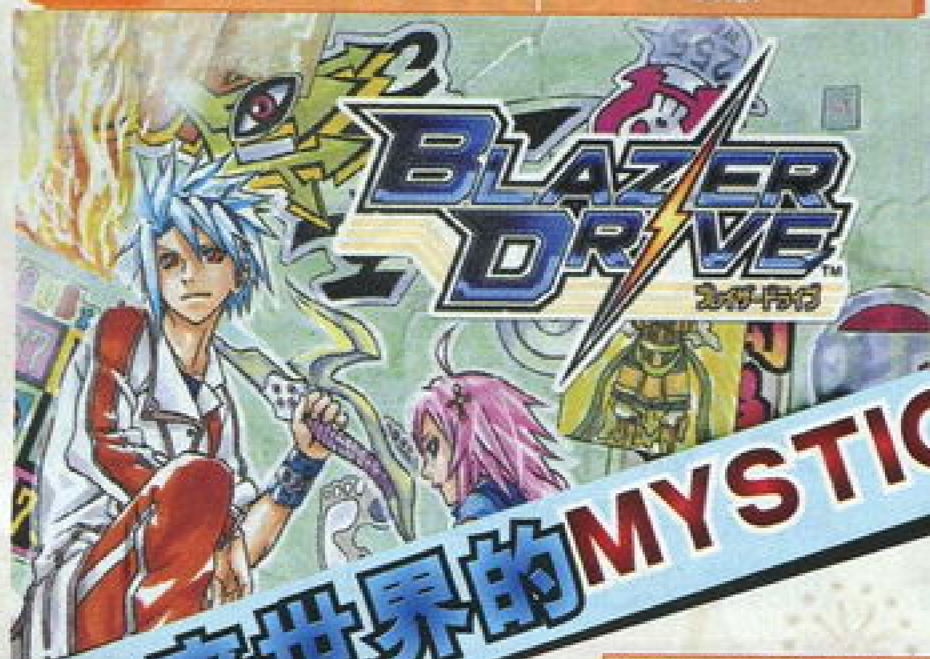
◀下屏显示"剩余10个"，应该是还待隐藏的证据数。



烈焰强击

ブレイザードライブ

NDS	SEGA	RPG
	预定2008年冬	日版







未来世界的MYSTICKER战斗！



▶炎属性贴纸以增强攻击为主，风属性则为防御。

本作是根据岸本齐史的双胞胎兄弟、岸本圣史的漫画作品《烈焰强击》改编而成的RPG。游戏的舞台是环境污染极为严重的未来世界，在那里存在着一种名为MYSTICKER的能源贴纸。这种贴纸能产生高温、冻结物体，甚至还能释放大量电流，完全成为了人类生活中不可缺少的能量来源。贴纸一般是贴在物品上使用的，如水壶、杯子等等，若贴在人的身上会对人体造成严重伤害。可是某一天，突然出现了一群可以将MYSTICKER贴在自己身上并引发出其力量的家伙，人们称他们为blazer。在游戏中，玩家将扮演身为blazer的男主人公司郎，与其他的blazer进行战斗。

游戏采用了回合制战斗系统，当轮到我方角色行动时玩家需利用触控笔，选择一张blazer贴到我方角色的身体上。利用这些贴纸不但能够使出威力强劲的属性攻击，还能为我方角色增加攻击、防御、速度等。可以说若想要在战斗中取胜，一定要灵活运用MYSTICKER。

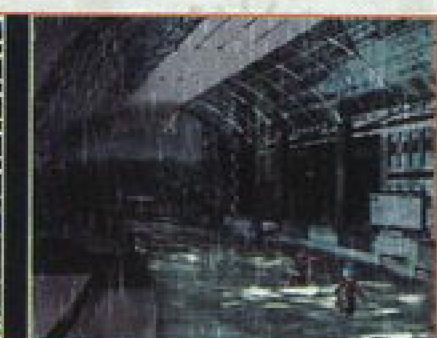
另外，本作在背景上也下了不少功夫。根据时间、天气的不同，部分场景会产生很大的变化。

（文：洋葱）



▲使用特殊必杀时会出现各种特写画面。





▲天气的变化还会影响到场景中的NPC，图中红帽子的家伙一旦下雨就不知所踪了。



◀战斗时，下屏会显示可以使用的MYSTICKER。

绝对可怜之子DS 第4个孩子

绝对可怜チルドレンDS 第4のチルドレン

NDS	Konami	SLG
	预定2008年9月4日	日版



任性可爱的超能力美少女登场

▲使用触控笔去调查少女们的身体状况。

椎名高志以超能力为题材的作品《绝对可怜之子》首次游戏化。《绝对可怜之子》的故事发生在不远的将来，那时出现了大量拥有特殊能力的“超能力者”，不过没有超能力的“普通人”也还是存在的。在这种情况下，普通人和超能力者之间产生了摩擦，出现了各种纠纷。在游戏中，玩家将扮演年轻的天才科学家皆本光一，给三位拥有最强超能力的少女下各种指令，让她们与敌人进行超能力战斗。

游戏中加入了大量原创剧情，由椎名高志亲自设计的“第4位孩子”也将登场，至于这个孩子究竟是敌是友，现在还不得而知。战斗部分的操作非常简单，玩家只要通过几个简单的指令便可欣赏爽快的超能力战斗，如果觉得麻烦甚至还能通过设置让电脑自动战斗。平日，玩家需要利用触控笔，和少女们进行交流并强化她们的能力，这样才能挑战更强的敌人。本作的声优阵容非常强大，三位女主角的配音分别是平野绫、白石凉子以及户松遥，恋声癖们可有耳福了。

（文：洋葱）



▲满足某些条件后似乎能够发动协力技，威力想必不俗。

▲小葵的激光攻击。

Hello Kitty的熊猫运动场

ハローキティのパンダスポーツスタジアム

NDS	Dorasu	ETC
	预定2008年7月17日	日版

可爱的Kitty 变身运动健将！

本作是由Dorasu推出的一款体育竞技游戏，主角就是大家都非常熟悉的超人气偶像Hello Kitty了。一向喜欢玩变装玩Cosplay的Kitty这次变身为了可爱的熊猫，穿着笨笨的熊猫装，要向着各项金牌进发了！

游戏中整个竞技场全为Kitty而设，其中包括了柔道、体操、游泳、举重、足球、台球、棒球、网球等共计12个种类的体育项目，这些项目全都以迷你游戏的形式进行。而通过重重关卡后，还可以在菜单的相册选项中看到Kitty的各种隐藏图片，而部分新角色的加入也为游戏的趣味性增色不少。简单易上手的操作，以及众多可爱的卡通角色，喜欢Kitty的玩家朋友们可以多一份期待了。

（文：嘟嘟）



▲柔道的竞技场面。用触控笔左右移动和点击画面上的蝴蝶结图标，在规定时间内击倒对手。



▲体育赛事中棒球项目自然必不可少，点击指定颜色的球，来个完美击打。

战术公会

タクティカルギルド

NDS	Success	S・RPG
	预定2008年8月28日	日版

风格清新的原创战棋游戏登场！

由Success发行的原创战棋游戏《战术公会》即将于今年8月下旬登陆NDS平台，游戏的故事描述了主人公与3名女主角之间的坎坷命运。玩家需要扮演一名冒险者，与女主角们同时展开冒险之旅。根据玩家在游戏中选择的选项和任务的不同，游戏的剧情会发生变化，甚至战斗的胜败也能影响到故事发展以及玩家和各女主角之间的关系。

游戏中的任务数量很丰富，包括主线任务和支线任务在内总量达到了70种以上。在支线任务中，玩家有机会得到通常情况下难以入手的强力武具，在二周目之后更是有可能碰上比最终BOSS还要强力的敌人。在特定的支线任务中，玩家还可以得知同伴们不为人知的秘密和过去。另外，游戏中也为玩家准备了丰富的职业，不同职业有着不同的特性和战术。（文：雷伊）



▲游戏中可供玩家选择的职业颇为丰富。

▼战斗画面比较传统。





▲剧情画面将在游戏的上屏显示。

波斯王子 堕落之王

Prince of Persia: The Fallen King

NDS	Ubisoft	ACT
	预定2008年第四季度	美版

■游戏原画设定图。



▶大头版王子，想必并不是所有玩家都能接受这种造型。

NDS版的本作完完全全不同于同平台的系列前作，游戏类型从前作的回合策略制转变为动作解谜，而且整体画面风格也从原本冷酷的灰暗色调转变成了色彩鲜艳的卡通渲染型。为了体现出NDS的特性，本作将主要以触控操作来进行，比如杂耍般的特技和眼花缭乱的格斗动作都需要通过触摸来完成，旨在流畅爽快程度上能给玩家带来新的感受。在剧情方面，由于王子受到邪恶势力的迫害，便来到沙漠中某个神秘国家以求庇护，但这个神秘国家也已经被恶势力所侵害。在解救世界和国家的旅途中，王子还会遇到名叫Magus的生物，操纵和利用Magus的神秘力量，是解除谜题和对抗邪恶的关键所在。另外游戏制作者还为玩家设计了数量繁多的各式场景，在危机四伏的沙漠都市或是华丽宫殿中进行探险，颇具有异国情调。（文：软饼干）



▲实际游戏画面，绚丽的卡通风格扑面而来。

家庭教师REBORN DS 炎之热斗 超 燃烧吧未来

家庭教师ヒットマン REBORN! DS フレイムランブル超 燃えよ未来

NDS	Takara Tomy	FTG
	预定2008年7月24日	日版



穿越时空的战斗



▲过去和未来的山本同时在游戏中登场，究竟谁比较强呢？



▲角色在原作中的经典招式都被保留了下来。



▲未进入"死气"状态的纲竟然也加入了战斗！让我们一同期待他的表现吧。

NDS平台上的"《家庭教师》系列"最新作即将登场。本作的舞台是"未来世界"，主人公纲和山本等人由于不小心被蓝波的"十年火箭筒"打中，来到了十年后的世界。可到了未来后，纲却发现十年后的自己竟然躺在棺材里，这究竟是怎么回事？

本作增加了全新的"匣子"系统，在战斗中只要满足特定条件，我们就可以利用匣子使出特殊技能。匣子的种类有很多，使出的特技亦丰富多彩。除了风刃等普通攻击，甚至还有停止对手时间使其动弹不得的可怕技能，因此，如何运用匣子将会成为战斗胜败的关键。由于舞台搬到了未来世界，游戏中可选用的角色也有了很大的变动。除了几名固定的主角外，十年后的成人版山本、云雀乃至其他家族的人都将变为可用角色，让玩家拥有更多的选择。另外，利用通信机能玩家还能和朋友进行激烈的对战，最多可以4人同时游戏。

（文：洋葱）

家庭教师REBORN 斗技场

家庭教师ヒットマン REBORN! バトルアリーナ

PSP	MMV	FTG
	预定2008年9月18日	日版

燃烧吧，死气之炎



本作是人气动漫作品《家庭教师》首次登陆PSP平台的作品，游戏类型为对战格斗。游戏采用了原创剧情，某一天，基地的虚拟战斗训练装置突然暴走，变得无法控制，京子、小春、一平因装置暴走而被困在了房间里。知道了这件事后，纲为了救出众人决定强行关闭装置。这台采用了最新虚拟技术的装置可以制造出纲至今为止遇到的所有同伴与敌人。如果想要成功关闭装置，就必须将它制造出的所有强敌通通打倒。

能够自由改变角色的外形是本作的一大特色。在游戏中，满足一定条件后就可以得到购物点数，利用这些购物点数我们不但能对角色全身上下的颜色进行调整，还能购买各种装饰品，将角色塑造得更有个性。角色的外形搭配方式多达1000种，大家来创造属于自己的个性角色吧！（文：洋葱）

▼根据自己的喜好来打扮角色。





▲现在的对手是中学时代的狱寺，不知道成人版的狱寺会不会登场。



如今游戏与电影的关系，可以说是非常紧密的，动画、科幻或动作题材的电影都可以拿来做成游戏。就像电影纪念品一样具有可观的连带价值，这些由电影改编的游戏往往都能获得不错的销量。其实早在2004年就已经推出过第一部《地狱男爵》电影，如今借着该系列的知名度以及为续集上映而造势，其同名游戏版也已早早推出，不过内容方面与电影剧情是不一样的。现在就来看下本作到底有什么特色吧。

地狱男爵 恶魔科学				
Hellboy:Science of Evil				
PSP	Konami	ACT	2008年6月24日	美版
	1人	39.99美元	无对应周边	

撒旦之子再度出山，恶魔们的末日来临！

推荐度 B

文 自由
编 软饼干
美编 小鱼仔



男爵诞生

在看过电影或是拿到游戏后，想必大家都会被主角那怪异的长相给“雷”到，强壮无比的身板、如地狱火般的红色皮肤、恶魔状的细尖尾巴、额头上断角以及坚如磐石的右手，这些体貌特征真是让人印象不深刻都不行。要说起男爵的身世，那就更无敌了，男爵他爹是撒旦，所以他就是恶魔之子，如此强大的血统使得男爵一出生就拥有了天生神力。当初男爵是被恶人召唤到人世间的，但他并没有危害人类，而是投靠了正义的一方。在正式加入了美国政府后，便依靠着金刚不坏之身，誓要把所有企图毁灭世界的邪恶势力一网打尽。在本作中，男爵要单枪匹马游走于世界上各个最阴暗丑陋的角落，试图从中寻找出罪恶的源头。







游戏方式

本作和普通动作冒险游戏一样，玩家需要操纵男爵通过一个又一个场景，以此来推动故事的发展。游戏流程并不是很长，大致拥有6个场景，也就是6大关。关卡的解谜成分非常薄弱，这些谜题不会浪费玩家太多的脑细胞。关卡中频繁上演的打斗环节非常考验玩家的耐心，通常只需要消灭版面内所有敌人以及到达目的地即可过关。关卡中拥有类似《战神》的QTE系统，按下相应键就能做出特定动作。



按键	作用	按键	作用	按键	作用
滑杆	操作角色移动	□	轻攻击	L	射击
←/→	切换道具	△	重攻击	R	锁定目标
↑	查看道具作用	○	投技/使用道具（需装备）	START	暂停/菜单
↓	装备道具	×	跳跃	SELECT	任务简报

男爵神力



作为一名现代版的恶魔之子，当然也会追求现代社会中的流行元素，牛仔裤、大头皮鞋以及紧身汗衫，这些行头使得男爵更像是一位放荡不羁的流行乐歌手，总体扮相实在是很酷。说完扮相，再来谈谈男爵的战斗力，虽说恶魔之子光靠拳头就能将恶魔们打回地狱，但男爵更青睐于使用各种现代化的武器。在游戏中男爵就要经常利用到枪械和炸弹来攻击恶魔们，其中驱魔手枪的威力是非常可观的，这把大威力左轮手枪是专门为了对付恶魔而特意改造的，不过缺点也很明显，那就是子弹经常不够用，还是留着用来对付厉害的敌人吧。炸弹类道具大致分为手雷、燃烧弹、闪光弹和对恶魔炸弹这几种，威力都不是很大，而且还容易炸到自己(汗)，使用起来还得留神。话又说回来，现代的武器对恶魔的打击力度也是有限的，要想快速有效的驱魔还得使用魔法，比如利用狐狸玉玺能释放强大的魔力来瞬间秒杀恶魔们。



组合格斗技



男爵的强悍连技并不是游戏初期就能使用的，必须随着剧情推进以及收集到足够数量的紫色碎片来逐步解开。另外当男爵怒气槽满了以后按○+△就能进入狂暴化状态，攻击力翻倍且附带火属性。

组合方式	效果
□、□、□	普通3连击
△、□、□	强力3连击，具有昏厥效果
□、□、△	强力3连击，具有吹飞效果
□、△	普通2连击
△、△	强力2连击
△、□、△	强力3连击，具有吹飞效果
×、□	跳起锤地攻击，具有强烈昏厥效果

道具简介

男爵随身携带着各种实用道具，炸弹类道具每种只能携带3枚，手枪一次只能携带10颗子弹。使用道具释放魔法则需要耗费数量不等的魔力，连续使用次数有限

名称	作用与效果
手枪	直线攻击单个目标，威力中等
手雷	炸裂攻击，波及范围广，威力中等
燃烧弹	燃烧攻击，具有持续燃烧效果，威力小
闪光弹	眩晕攻击，使一定范围的恶魔进入晕厥状态
对恶魔炸弹	生化属性攻击，威力大
德鲁伊护身符	具有控制大自然的魔力，主要用于清除植物
音乐盒	播放安魂曲使恶魔晕厥
狐狸玉玺	向前产生发散性魔法攻击，威力很大
天使徽章	回复体力的魔法
人型雕塑	在一定范围内形成闪电攻击，威力中等

战斗评价



在游戏中每进行一小段会自动存盘，并且在进过特定的场景后会给予评价，一般是在清理完某个场景中的所有恶魔后出现。系统会给根据玩家的各项表现来给予A、B、C这3种评价，评价不同给予的紫色碎片数量也不等。收集一定数量的紫色碎片可以开启格斗技以及主菜单中"Extra"选项下的诸多原画和制作花絮影像。



玩后感



说句老实话，本作并不十分好玩，虽然给人的第一印象还不错，但时间长了就感觉被华丽外表给蒙蔽了。打斗环节欠流畅，角色动作生硬，而且个人认为本作最大的缺陷是在场景中不能自由旋转视角，现在还有动作游戏不能旋转视角的么？给人的压抑感很强烈。故事情节和风格也不是每个人都能接受的，只是笔者比较喜欢美式风格的电影和游戏罢了，如果你很反感那些的话，这款游戏还是不要尝试为妙，免得浪费时间。

文 自由 编 软饼干 美编 咕噜



机器人瓦伊

WALL—E

PSP	THQ	ACT	2008年6月24日	美版
	1人	39.99美元	无对应周边	





今年夏天又有好看的动画电影啦！大名鼎鼎的皮克斯公司（Pixar）最近又推出了一部名为《机器人瓦伊》的动画片，片中小机器人的可爱造型萌倒了大批的观众。所以按照惯例，与电影相关的游戏也会不失时机地与玩家们见面，商家借着这股机器人热来小赚一笔。

小机器人的追爱之旅！

瓦伊（WALL—E）

WALL—E是电影和游戏中主角名字的缩写，全称为“Waste Allocation Load Lifters Earth”，意思是地球垃圾处理员，也就是那些在地球上清理垃圾的机器人们的统称。片中的瓦伊是在一次自然灾害中侥幸逃脱的小机器人，在几百年的时间内，它都一个人孤独地清理着地球上堆积如山的垃圾，它惟一的好朋友是一只小强（汗）。直到有一天，一位来地球考察的高科技女机器人进入了瓦伊的视觉探测器内，从那时起，瓦伊就确立了自己的目标，那就是追求那位美丽性感的女性机器人。

游戏方式

作为一款动作游戏，瓦伊并不需要去拯救世界与邪恶势力做斗争，而是类似电影《荒岛余生》或《我是传奇》那样，证明自己并不是一个人在战斗。瓦伊需要通过一个又一个未知的领域来慢慢探索这颗荒芜的星球。游戏采用了关卡制来推动故事的发展，玩家需要找到线索或通道才能进入下一个场景继续探索。下面就简单介绍下本作的玩法与特色。

关卡构成

游戏是由一个个固定的场景所组成，瓦伊的任务目的就是找到离开这个场景的方法。在游戏初期一般都是收集一定数量的蓝色能量棒来开启电子门。除此之外，还有一些竞速关卡，瓦伊需要在规定时间内到达终点。每个场景内都有很多收集品，包括特殊的箱子和埋藏着的文物，收集这些东西可以提高评价，由此来开启隐藏的原画和影像。





瓦伊的行动方式

别看瓦伊只是一部履带式机器人，其实它行动起来非常灵活，操作中要注意×并不是跳跃键，而是具有向前翻滚的作用，所以遇到有落差的地形就必须依靠斜坡、滑板来飞过去。但毕竟这也是考验玩家操作的一部分。在游戏画面右下角有一个速度表，速度表显示的是瓦伊的行驶速度，想要飞跃得更远往往需要依靠斜坡来助力，使速度达到最高时配合翻滚键就能跳很远的距离了。按住○后瓦伊还会变形为一个会移动的金属小箱子，专门用来通过低矮的洞口。

按键	作用
滑杆	操作瓦伊移动
←	显示收集品数量
↑	进入主观视点模式
↓	开启广播
□	捡物品、开机关
△	发射激光
○	冲撞、变形
×	向前空翻
L	视角向左旋转
R	视角向右旋转
START	暂停／菜单
SELECT	地图

解谜简介

场景中显示数字的装置就是机关门，需要收集到与显示数字相同数量的蓝色能量棒才能够启动。当瓦伊站在场景中闪光的点时，他会自动开启太阳能电池来收集能量，在瓦伊能量不足时要多留意这些点。刮起龙卷风的区域是进不去的，解决办法很简单，进入主观视点后利用激光来射击乱流中的箱子，这样就能解除屏障了。让瓦伊站到垃圾堆附近时，它还会自动举起垃圾块，利用这些垃圾块来砸高处的开关可以形成通路，投掷具有炸药属性的垃圾块则可以炸开破裂的铁门。类似老虎机的装置是用来补充激光能量的，只要让3个红色BL标志连成一线即可。拥有丰富颜色面板的机关是考验记忆的游戏，按照闪动的顺序再次输入即可开启机关门。

箱子

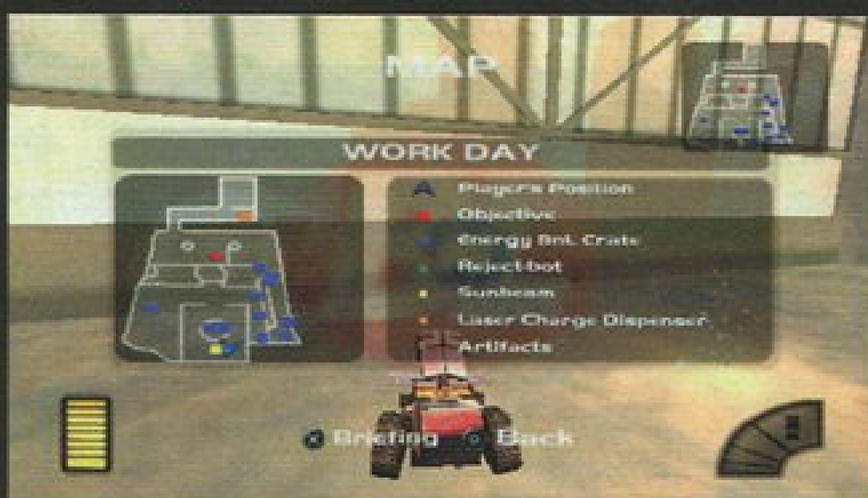
场景内的小箱子是重要物品，普通箱子和蓝色箱子可以直接按○来撞破，从中获得蓝色能量棒和黄色能量棒。红色箱子需要发射激光才能击破，从中可以获得激光能量棒。

主观视点模式

在游戏中按↑就能进入主观视点观察模式，通过观察场景可以发现隐藏的关键道具和文物，其中的关键道具是过关所必须要收集到的，比如第一关，需要以主观视点模式找到深埋在垃圾堆里的望远镜后才算过关。在冒险过程中如果卡住了，就停下来观察下四周吧。主观视点的另一个用途就是可以进行精确射击，精确地射击场景中各个位置的箱子，能打开诸多道路。

地图标记解说

蓝色箭头代表瓦伊的位置；红点表示任务地点；蓝点表示能量块位置；绿点表示失散的机器人同伴位置；黄点代表有阳光的位置；橘黄色的点代表可以补充激光能量的装置；灰色的点代表文物的位置。





创造瓦伊的灵感

小机器人瓦伊的创造灵感是集合了多种元素，其中包括皮克斯公司的标志"小台灯"、双筒望远镜、《星战》中的R2-D2以及其他乱七八糟的东西。笔者觉得瓦伊更像是《霹雳五号》的翻版（童年时代觉得"霹雳五号"是最聪明可爱的履带式机器人……）。瓦伊拥有一对会说话的大眼睛，之所以觉得它可爱可能是眼神过于楚楚可怜的缘故吧。瓦伊处理垃圾的方式也很有意思，先把垃圾装填到身体里，然后使劲挤压就能把垃圾像压缩饼干一样压成一个方块，把这些垃圾块一个一个堆积起来更方便清理。

玩后感

没有火爆的战斗场面，更多的只是富有童趣的动作解谜。游戏画面可以用粗糙来形容，孤寂感每时每刻伴随着玩家。但笔者觉得正是因为以上这些元素，才使得本作具有了一种另类的美感，吸引着自己进行下去。至于瓦伊最后到底有没有找到属于自己的爱情，你玩过就知道了。

大合奏！バンドブラザーズDX

バンブラ® DX © 2004-2008 Nintendo

推荐度 A

NDS上最专业的音乐游戏——《大合奏！兄弟乐队》终于推出了它的续作。在保留前作广受好评的系统同时，又追加了许多新要素。所谓上手容易，精通却很难。如果你没有接触过这个游戏系列，那么希望这篇特快能对你有所帮助。

大合奏！ 兄弟乐队 DX				
大合奏！ バンドブラザーズ DX				
NDS	Nintendo	MUG	2008年6月26日	日版
	1～8人	512Mb	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 宇轩 美编 澄香

演唱模式

演唱模式是本作新增的一个模式，有些类似于传统的卡拉OK游戏。系统会根据你的演唱打出相应的分数、给予改进建议，并选出适合你演唱的歌曲。游戏最初包含了5首可以演唱的歌曲，但除了一首演示曲外，其余的几首都没有原唱。建议玩家在演唱的时候，一定要带上耳机。因为系统会把你的歌声实时模拟成卡拉OK厅的混音效果，使你更加得投入。演唱评价系统针对的主要是是玩家的音高，即使你没有唱出歌词，只是哼准相应的曲调也能得到高分。

演奏模式

本作的演奏模式和上一代基本相同，只是将原先的普通模式和专业模式更加系统地区分为了4个难度等级。分别为单键演奏（ビギナー）、4键演奏（アマ）、8键演奏（プロ）和10键的本格演奏（マスター）。具体演奏方法如下：

8键演奏

▶基础模式，每个按键对应八度音阶中的一个，整体音高由系统自动调整。

单键演奏

▲最简单的演奏模式，只需用到A键一个按键，纯粹锻炼玩家的乐感和节奏。

4键演奏

◀上手模式，需要用到4种按键，属于简单的入门级练习。

本格演奏

▲最专业的演奏方法，十分考验玩家的反应速度和双手协调性，难度极高。

游戏最初有31首可供选择的曲目，如果你有Wi-Fi网络，还可以自由下载100首追加曲目。为了让玩家更容易地找到想要演奏的曲目，游戏还增加了一个曲目检索功能。只要输入或在语音检索功能里念出歌曲的部分名称就可以快速地找到想要的曲目了。前作广受好评的练习模式也依然存在，并新增了许多实用功能。比如开启了引导开关后，一旦遇到没有按准的音符，曲子就会自动暂停，直到你重新开始演奏为止。



另外，本作还新增了一种吉他演奏模式。当玩家演奏标有绿色“ギター”字样的乐谱时，下屏会出现一把模拟的吉他。此时要按照曲谱用触控笔扫动琴弦并按压相应的按键。需要利用到这种演奏方式的曲谱不多，算是制作小组的一种尝试吧。

作曲模式

作曲模式是“《大合奏》系列”的精髓所在，只要你有足够的音乐基础，想作出什么样的曲子都没问题。而对于那些没有什么音乐知识的轻玩家，本作也专门设计了一些简易的谱曲方式，下面我们就来介绍一下。



专门针对音乐小白，只需要哼出曲调，系统就会自动帮你填写出曲谱的模式。虽然上一作该功能就已经实现，但本作无疑又强化了许多，只要不是什么快速转调、连续切分之类的复杂曲谱，谱子大多能够填得八九不离十。接下来再使用自动伴奏功能，或者使用专业作曲模式修改一下，只需四五分钟就可以作出一首像模像样的歌曲了。是不是很有意思？

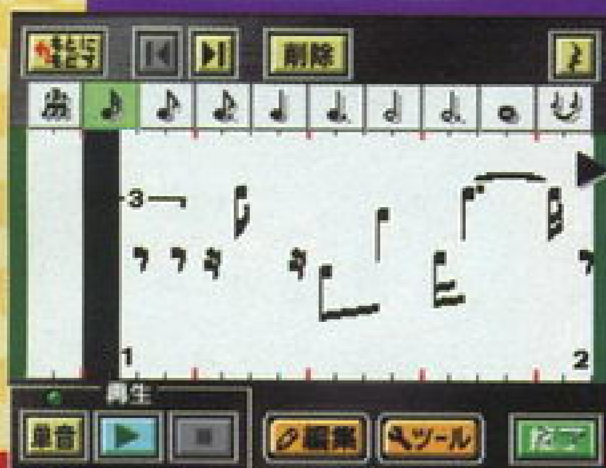




键盘作曲是本作新增的作曲模式，用它来进行谱曲，会比哼歌作曲模式精确得多。只要按照想要的节奏使用触控笔点击下屏的键盘，系统就会自动帮你把曲谱记录下来。这个模式的缺点在于，触控笔无法快速准确地点击每一个按键，对于一些需要连续弹奏的音符，还是必须用专业作曲模式来进行调整。另外由于一个屏幕只能显示一个八度的音阶，还必须配合十字键切换才能完整地演奏。



如果说前作的专业作曲模式已经把你弄晕了的话，那么本作一定会让你彻底昏死过去。其专业程度和复杂程度已经超出了一个普通音乐游戏的范畴，甚至能和大部分作曲软件相媲美。游戏允许你谱写一首8音轨、最大长度为120小节的曲目。并提供了各种五线谱中需要用到音符以及变速、转调等高级编写功能。哼歌模式、键盘模式以及按键演奏也能随时在专业模式中调用出来。如果你对预定的乐器音色不满意，没关系，该模式中还有一套强大的音色调整功能，包你眼花缭乱。除了编写曲谱外，你还可以按照节奏输入歌词。另外自动伴奏生成功能在这个模式中也更加专业。你可以为歌曲选定一种主题和风格，不同的风格会产生完全不同的效果，让你耳目一新。





虽然整体上来说游戏没有给我们带来什么太大的惊喜，但各种贴心的细节性调整，还是让老玩家们为此感动了一把。卡拉OK模式很有意思，但不知道是不是限于容量原因，如果能给每首歌曲都配上原唱的话，我想会有用很多。其实最让人兴奋的，我想还是那多达100首的可下载曲目吧，看来老任是铁了心想让本作长卖了。



国盗り頭脳バトル 信長の野望

推荐度 B

"《信长的野望》系列"一直是光荣公司3大历史游戏中的重要一个系列，通过建立在游戏性之上的乐趣，尽量真实地将历史还原给玩家。其风格细腻人物众多，颇受玩家好评，也成为了许多玩家了解日本战国史的一个重要契机。本作是系列的最新一款掌机作品，既不是复刻，也不是重制，而是系列的衍生作品，其特殊魅力现在就让我们一起来了解一下吧。

文 captoon 编 雷伊 美编 澄香

国盗头脑战 信长的野望				
国盗り头脑バトル 信长の野望				
NDS	Koei	SLG	2008年6月26日	日版
	1人	256Mb	5040日元	无对应周边

系统介绍

请时刻牢记基本规则：枪兵胜铁炮、骑兵胜枪兵、铁炮胜骑兵

游戏模式

ゲーム(游戏)：包括单人游戏(ひとりであそぶ)、多人游戏(みんなであそぶ)、Wi-Fi、武将获得等4项。其中单人游戏又分为"剧本模式"(シナリオ，可以扮演某个大名来了解其一生)和"战乱模式"(从固定大名中扮演一位统一日本)，而武将获得则可利用点数购买武将。

プレイヤー情报：玩家情报，自己的战绩报告。

武将事典：查看各种武将的历史。

环境设定：设定游戏环境。



操作系统



游戏操作系统很简单，利用触控笔拖动部队就可以使部队在大地图上进行移动。每个部队每个回合只能移动一格。而笔者根据当前的游戏经验发现游戏内最大回合数是50，也就是说50步内要统一天下，看上去非常容易，实际上并没那么简单哦。

游戏流程

游戏的主要流程如下

剧情说明

评定阶段

命令阶段

行动阶段

结算阶段

胜利判定

剧情说明

剧情说明

只有剧本模式才会有的步骤，对基本剧情做简单的介绍。其中不但包括了历史上著名的经典剧情，比如“桶狭间奇袭战”、“第四次川中岛”等剧情，还会有本作独有架空剧情，比如“胜赖の咆哮”就是讲述武田胜赖在信玄病倒之后的故事。对于能够读懂剧情大意的玩家来说，千万不要错过哟。

评定阶段

评定阶段在游戏一开始并不会出现，只会在游戏每年的固定月份才能召开评定。评定阶段能够执行3种命令，它们分别是：



战力增强 花费一定金钱，进行部队强化。强化除了需要花费金钱以外，还需要消耗特殊道具。而特殊道具则是由特殊领地提供，每占领一个特殊领地，每次评定阶段就可以提供1个特殊道具。

城增强 花费一定金钱，提高城的石高（防御力）。

同盟 与其他大名进行结盟。结盟选择对象只能是排名中的大名，无法与排名外的大名进行结盟。

命令阶段

命令阶段中，玩家可以给部队下达各种命令，并且也只有在这个阶段才可以使用切札。

特殊领地列表

特殊领地名	特殊领地说明
寺庙	停留在此处的部队，切札伤害和台风伤害无效。
铁炮锻冶	占领之后铁炮部队的战力增强回数+1，全部铁炮队的特技发动概率+5%。
町	占领之后足轻部队的战力增强回数+1，全部足轻部队的特技发动概率+5%。
马产地	占领之后骑马部队的战力增强回数+1，全部骑马部队的特技发动概率+5%。
金山	石高越高，金的收入就越多。
港	停留在此处的部队，战力得到回复(效果等同于城)。
城	武将出阵可能，石高数在防御战中可以换算成战力；停留在此处的部队，战力得到回复(每部队战力+1)。
南蛮町	石高越高，金的收入就越多。

结算阶段

对各种伤害结果进行总结计算。其中有战力增减计算，石高结算，排名结算等直接关系到下一回合的行动顺序。

胜利判定

如果符合胜利条件的，则就会判断出胜负。每次游戏只会有一名胜利者。而在剧情模式里，如果没达成胜利条件，回合数到0 则直接判定为败北。在战乱模式中，回合数到0以后则会根据排名先后来决定胜利者。

行动阶段



执行命令阶段中所下达的命令。其顺序是根据先切札后部队的顺序来执行的，而部队行动顺序则根据战力大小来决定。同战力的部队行动顺序则根据大名的排名顺序来执行。而没有脸的普通大名则无视以上规定。比如武田、织田、上杉、浅井、六角这5家的排名只会排有脸的大名，因此(假设)1.武田 2.织田 3.上杉，切札的使用顺序上也是根据这个排名来的。而优先权上，武田比织田有优先权，而行动默认规则仍然是根据战力大小来行动。如果比如武田的战力4部队碰上织田战力4的部队，则会判定武田为进攻织田，然后再是织田进攻武田。而浅井、六角这些普通大名的部队移动顺序上，笔者只能很遗憾地说目前还不清楚……因为他们的行动顺序笔者目前也不知道到底怎么计算的，碰到过“一支部队先动，然后笔者的部队全动完，对方其它部队再动”这样类似的情况。如果能有达人分析出其中规律的话那就更好了。

战斗系统解析与卡片系统

战斗系统

战斗判定其实很简单，进攻者战力点数总和大于防御者战力点数总和的时候，判定为进攻者胜利。而当发生以下情况的时候则会进行战力计算和削减：1.进攻者战力点数总和等于防御者战力点数总和；2.进攻者战力点数总和小于防御者战力点数总和。当发生以上两种情况的时候，则会根据规则（枪兵胜铁炮、骑兵胜枪兵、铁炮胜骑兵）来削减双方战力。



卡片系统



主要分为角色卡(棋)、切札卡。首先让我们来看下角色卡(棋)，角色卡(棋)包含了知行、特技、战力、切札、兵种、稀有度等几个项目，下面我们就分别来看一下。

兵种等级伤害表	对得意兵种	对同一兵种	对不擅长兵种
Level 1	2	1	0
Level 2	4	2	0
Level 3	6	3	0

知行	角色的知行。战乱模式以及部分剧情关卡会要求军团编制，直接影响到上场的单位数量。一般来说越是强力的角色，所需要的知行越是高。
战力	角色的战斗力。直接影响到角色战场攻击力大小以及防御力的高低。
特技	角色所持有的特技，也有部分角色是没有特技的，特技列表可以参见附录2。
切札	角色所拥有的技能卡。一张卡在一次战场中只能使用一次，使用之后不可补充，所以很多技能卡需要玩家充分考虑使用时机。所有切札卡可以参见附录1。
兵种	角色的兵种只有3种，分别为铁炮、骑兵和枪兵。兵种还有等级之分，只要通过不断的战斗就可以升级兵种。等级一共分3级，直接影响到部队VS部队之间的攻击力。
稀有度	角色获得的难易度。作为收集者的一种爱好而存在。

附录1

切札列表

切札名	切札说明
饭纲法	使用回合中行动顺序最速、本势力全部部队战力+2(上杉谦信专用)。
大泥棒	偷盗敌人势力所持金的1/4(石川五右卫门专用)。
隠れ道	本势力所有部队全部成为入城状态。
刀狩	敌势力所有部队战力-1，本势力所有部队战力+1。
奇迹の光	本势力所有战力恢复+3，可以超过战力最大值。
雾隠れ	本势力周围的敌人本回合移动之后判定混乱状态。
军学の极み	使用回合中敌势力特技全部无效。
牛头の息吹	出阵中的全部部队战力-2(包括我方部队)。
七福神	使用以后马上就可以获得7月份的收入。
将军の威光	结盟的势力盟约全部取消(剧本模式里无效)。
猛き魂	本势力全部部队的等级提高1级。
魂冷ぇ	敌势力全部部队的等级降低1级。
筑城の匠	使用以后我方全部城防御度+1。
天眼	使用的回合中特技发动率100%。
天魔の炎	敌人的全部部队战力减少1/3（织田信长专用）。
同盟	下次评定的时候强制与排名第一位的势力结盟。
ど根性	使用回合中现有战力×2，回合结束后战力变成1。
忍从权现	使用回合中如果是最后一个移动的话，战力全部恢复。
平蜘蛛	使用之后我方部队全灭，所持金变0，所有城周围的部队全灭（松永久秀专用）。
风林火山	我方全部部队最大战力+1，全部部队的战力全恢复（武田信玄专用）。
丰饶の海	我方部队的全部战力全恢复。
山津波	敌人全部城的防御力下降1/3(猿飞佐助专用)。
雷切	出阵中的所有部队战力变成1，最大战力提高1点。
落城の时	主城除外，夺取一座没有部队防守的城。
龙の毒	敌势力全部部队战力-1，增强的最大战力-1(伊达政宗专用)。
轮回冻结	自势力除外，全部势力一回合内不可移动。

附录2

特技列表

攻击系

特技名	基本发动率	特技效果说明
三段击	40%	连续进行2次攻击，战力=当前战力×2（织田信长专用）。
车悬り	40%	连续进行2次攻击，战力=当前战力×2（上杉谦信专用）。
枪衾	40%	连续进行2次攻击，战力=当前战力×2（毛利元就专用）。
伏兵	40%	出现伏兵，战力+5。
骑射	35%	当前战力以1.5倍计算。
连携	30%	和发动者在同一个队伍中，每有一个单位战力+1。
一骑驱	5%	先制攻击，随即击倒敌人一个部队。
开锭	-	没有敌人部队防守的城必定胜利。
烧讨ち	30%	先制攻击，敌人所有部队的战力-1。
大炮	30%	城的防御度-1(战后有效)。
水攻め	25%	战斗前城的防御度判定为0。
殿军	25%	敌人对我方的反击伤害判定为0。
混乱	20%	随即使敌人一只部队混乱，战力判定为0。
一夜城	20%	我方部队退却的时候所受伤害为0。
征收	45%	获得给予伤害×5的金钱收入。

防御系

特技名	基本发动率	特技效果说明
结束	45%	防御的时候，战力×2。
焙烙玉	30%	敌人退却的时候给予的伤害×2。
落し穴	30%	先制攻击，敌人一支部队战力-2。
相讨ち	30%	防御败走的时候，随即使敌人一支部队败走。
交渉术	25%	败走的时候，敌人后退。
狙击	10%	使敌人一支部队直接败走。
先读み	75%	使敌人特技无效化。

特技名	基本发动率	特技效果说明
奋斗	35%	在防御的时候，本势力部队战力+1。
影武者	25%	防御败走的时候，以无伤的状态入城。
普请	20%	城防御的时候，城防御力+5。
伪装	15%	在防御敌人进攻的时候，所受伤害为0。
空城	15%	敌人城的攻击无效化，判定伤害为0。
义勇兵	30%	战斗开始的时候，恢复1点战力。
治疗	25%	防御成功的时候，战力全部恢复。

特殊系

特技名	基本发动率	特技效果说明
喝	—	移动到特殊领地——寺庙的时候，战力全部恢复。

附录3

全剧本通关奖励

织田信长篇

章	剧本	发生条件	报酬
序章	野望の始まり	—	—
第1章	海津の战い	—	—
第2章	清洲城を夺ぇ	—	—
第3章	战国の兄弟	—	—
第4章	尾张统一	—	—
第5章	桶狭间の战い	—	—
第6章	美浓攻め	—	人物角色卡：稻叶一铁・安藤守就・氏家卜全
第7章	上洛の时	—	人物角色卡：明智光秀
第8章	浅井と朝仓	—	获得战乱模式
番外编	姊川の战い	—	—
第9章	信长包围网	—	—
第10章	迫る风林火山	—	获得战乱地图：中部地区
特别编	虎は死なず	第10章评价在A以上	—
第11章	包围网突破	—	—
第12章	长筱の战い	—	—
第13章	越后の龙	—	获得战乱地图：东日本地区
最终章	天下布武	—	人物角色卡：平手政秀
特别编	群雄集结	第13章评价在A以上	获得战乱地图：争霸地图

武田信玄篇

章	剧本	发生条件	报酬
序章	甲斐の虎、立つ	—	—
第1章	信州攻略	—	—
第2章	龙虎激突	—	—
第3章	海を目指して	—	—
特别编	信玄包围网	第2章评价在A以上	—
第4章	武田军、西进	—	人物角色卡：真田昌幸
第5章	信长包围网	—	—
第6章	甲相决裂	—	获得战乱地图：关东地区
第7章	畿内乱入	—	—
第8章	魔王成败	—	人物角色卡：真田信幸
特别编	军神降临	第8章评价在A以上	—
最终章	王道の天下	—	人物角色卡：武田胜赖

上杉谦信篇

章	剧本	发生条件	报酬
序章	越后动乱	—	—
第1章	关东管领救援	—	人物角色卡：长尾政景
第2章	龙虎激突	—	—
番外编	将军谒见	第2章评价在A以上	—
第3章	小田原包围	—	获得战乱地图：东北地区
第4章	川中岛の死斗	—	—
第5章	今川救援	—	人物角色卡：上杉景胜
特别编	信长の东进	第4章评价在A以上	—
第6章	信玄西上	—	—
第7章	谦信上洛	—	人物角色卡：甘粕景继
第8章	谦信包围网	—	—
最终章	天下への征旅	—	人物角色卡：直江兼续・上杉绫

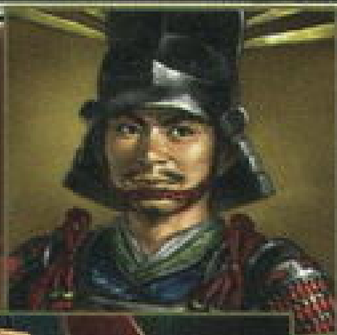
伊达政宗篇

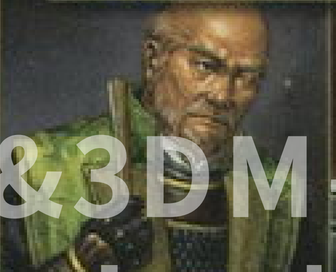
章	剧本	发生条件	报酬
序章	龙は目觉める	—	—
第1章	人取桥の激斗	—	—
第2章	折上原の合战	—	人物角色卡：猪苗代盛国・大内定纲
第3章	决断の时	—	—
第4章	上杉袭来	—	—
第5章	德川と天下	—	—
第6章	天下分け目	—	—
最终章	龙の天下	—	开放全部地图、人物角色卡：鬼庭良直・伊达义・伊达辉宗
特别编	龙と魔王	第6章评价在A以上	—



玩后感

游戏难度之高甚至超过了历代的评价。笔者身边的玩家对这款游戏的评价几乎全部都是建立在其难度之上的。虽然机种是NDS，受于容量的限制，其人物表现，剧情张力，战斗效果等都不太尽人意。但是游戏的高难度，使我们确实看见了光荣昔日SLG领域王者的实力。希望各位玩家能够通过笔者对游戏的简单介绍，从中享受到这款近来难得一见的高难度SLG作品。



BLEACH ブリーチ
The 3rd Phantom
ザ・サード・ファントム

攻略透解 GUIDE THROUGH

推荐度 B

BLEACH 第三幻影

BLEACH ザ・サード・ファントム			
SEGA	S・RPG	2008年6月26日	日版
1~2人	1Gb	5040日元	无对应周边

NDS

“《BLEACH》系列”登陆NDS的第三作，和前两作不同的是，本作是一款S·RPG作品。对一款动漫改编作品而言，只要打着忠实于原作的口号就会有FANS买账，但不同的是游戏版的本作除了有漫画版的剧情以外，还以原创的人物和故事内容为卖点，再加上丰富的战斗系统，以求带给玩家一个不同感觉的《BLEACH》。

游戏系统



自由时间

除了战斗和强制剧情以外，自由时间可说是本作的一个重要环节。自由时间是以一个小游戏形式进行的分支剧情模式，在这里玩家可以选择下屏的角色头像来了解他们的相关小剧情，并且每个人物头像下方都有一个AP值，打个比方，如果在下屏选了一个AP是2的小剧情，那么上屏的魂就会走两步，直到魂走到终点自由时间就会结束。当然，自由模式并不只有这样，在魂的前进道路上还有着许多陷阱和宝物，如何在有限的AP里用适当的剧情组合来获得宝物和躲开陷阱才是自由模式的乐趣所在。另外，自由模式还有一个非常重要的作用就是拿来获得同伴，除了固定加入的人物外，游戏中的大部分同伴都要通过小剧情的方式获得，所以想获得自己喜欢的同伴的话，就要在自由模式里多选择他的小剧情哦。

战斗基础

属性相克



游戏里每个角色都被赋予了各自的属性，属性基本分为刚剑、速击、技巧三种，三种属性之间存在着相互克制的关系。除了这三种基本属性外，游戏里两种比较特殊的属性——ALL和非战，ALL的特点为可以克制前面提到三种属性，一般都是后期的BOSS级角色拥有，而非战则是和ALL相反，它被前面四种属性克制，通常一些不是用来战斗的角色都属于非战属性，如NPC路人或专职回复人员等。

支援

战斗中当一名角色站在同伴旁边攻击的时候，就能发动支援系统。根据行动的不同支援可以划分支援攻击、支援防御和辅助效果三种，前两种支援方式都很好理解，最后一种辅助效果一般是站在有特定支援方式的角色旁边发动的，如男主角可以使邻接单位命中和回避上升，还有女主角可以使邻接单位攻击力上升等。另外当角色进入万解或全开等状态时，是不受支援系统影响的。

灵压

灵压通常是用来满足某些技能或招式的发动条件，通过每个角色的头像下方的灵压槽来表示。灵压槽可以通过战斗指令里的灵压选项来增长，在战斗选择该指令后会显示当前地图的灵子分布，然后再按一次A键便能吸收角色周围的灵子，继而增加相应量的灵压。另外通过道具和与敌人战斗也可以使灵压增加。

万解：某些特定的角色在灵压槽满了之后就可以进入的究极状态，在这个状态下角色的能力会大幅提升，同时还能开启在万解状态下才能使用的特定技能。万解之后该名角色的灵压槽会马上清空，同时使用SP来维持万解状态，当SP减到0时，万解状态就会解除。



EX技：本作的EX技就是我们通常所说的合体技，发动条件为两名角色相邻，同时灵压槽要在一半以上，这样就能在攻击指令中看到EX技的选项了。但这里要注意并不是任意的角色组合都能发动EX技，首先要在战斗准备界面的协力设定中将特定两位角色设定为互相协力状态，这样才能在战斗里使用。

流程攻略

Chapter-01 出会いの记忆

因为流魂街受到虚的袭击，护廷十三队的5番队队长朱司波征源在接到紧急任务后，立马连同蓝染和浦原等人赶往出事地点。在清扫虚的过程中，朱司波征源还从虚手里救下了一对年少的双胞胎兄妹，不过这时双胞胎里的哥哥由于受伤过重已经不省人事。

第一仗没有太大的难点，可以拿来熟悉一下本作的属性系统，因为敌人都是技巧属性，所以可以用征源作为前锋，利用他的反击可以解决大部分敌人，最后的BOSS围攻一下即可。



Chapter-02 入队、护廷十三队



自由时间获得道具

宝箱：伤药×3

能力上升：HP5～9%上升

在朱司波征源的姐姐伊花的灵力救治下，宫能兄妹里的哥哥终于捡回一条命，并且还朱司波姐弟还让无依无靠的兄妹俩在自家住下了。为了报答朱司波一家，宫能藤丸和宫能松梨听取了浦原的建议，长大后加入到了护廷十三队。

两位主角的等级很低，战斗中千万不可靠得太前，敌人行动时可以用蓝染和志波来吸引火力，等到我方行动时再用主角消灭贫血的对手来赚取经验值。另外主角两兄妹还有强力的合体技，对付BOSS角色的时候可以拿来利用一下。



这一战有两个要注意的地方，一是要保护两个NPC路人，二是这关的BOSS有一定增强。关于第一点比较好办，要保护的NPC不会移动，所以我们也只要站在他们旁边就好了，因为有主角他们在，虚不太会主动攻击NPC，第二点就比较棘手了，BOSS的属性是ALL，也就是说除ALL以外所有属性都会被它克制，它即使是反击也能对我们造成相当大的伤害，实在打不过的话可以直接交给京乐春水，因为他的能力相当强，不过这样一来经验值就没了。

Chapter-03 流魂街

Battle 1

为了调查近日虚在流魂街的频繁活动现象，蓝染副队长吩咐每位队员要加强巡逻，在今天的巡逻任务中，宫能兄妹和前辈志波海燕被分到了一组，当他们来到了治安最差的流魂街第80区时，果然发现了虚的踪影。

战斗开始前可以进行队伍编成，记得把之前获得的几个伤药放进口袋里以备不时之需。这一战我方只有3个人，而且出现位置非常不利，四个方向都有敌人，所以要想办法突围。要想以安全第一的话，一开始可以向上方突围，因为这里只有一个敌人，等铲除它后就可以慢慢等敌人送上门了。另外如果对自己培养的角色有信心的话，也可以尝试一开始就往下方敌人集中的地方去，男主角的“苍火坠”对集中的敌人效果相当好。

Battle 2



自由时间获得道具

宝箱：まんじゅう×3

能力上升：SP5～9%上升

宫能兄妹在巡逻的时候遇到了一个醉汉，看醉汉的打扮像是队里的同事，正当兄妹俩想向醉汉打听其身分的时候，这时有居民跑过来报告说流魂街出现了虚。

Chapter-04 前兆



自由时间获得道具

能力上升：攻击力+1～3

频繁活动的虚突然沉寂了，关于连日来的不正常现象，征源队长以个人经验推断将要有大的战斗爆发了。就在结论得出不久，巡逻的队员来报说有大批的虚正向静灵庭逼近，战事一触即发。

这关的敌人相当多，不过好在我方也有众多强力的角色在场，基本没有太大的难点。一开始敌人会从两个方向包围过来，分别使用克制属性的角色上去抵挡就可以了，体力不多时可以使用志波或者卯之花烈的技能来回复。第一批敌人全灭后，敌人的增援会登场，这批敌人的实力要比上一批强一些，并且属性也比较杂，分两路前进的话要注意我方的属性配搭。BOSS仍是上一关逃掉的虚，对付它的时候可以利用一下征源的技能，这招可以封锁敌人的行动3回合，等BOSS中了状态后就围攻吧。



Chapter-05 虚、强袭

因为之前的大战受伤人员过多导致人手不足，今天的巡逻任务只有宫能兄妹两人。正当他们以为今天的巡逻会以无事告终时，一位受伤的少女跌倒在了他们面前。原来这名叫作碎蜂的人是特殊行动部队刑军的一名队员，她们的部队在哨戒任务中遭到了虚的偷袭，她是好不容易逃出来找增援的。

这关一开始只有主角兄妹和夜一，而且相隔得比较远，想上去帮夜一解围几乎是不可能的，不过好在夜一的回避率极高，敌人基本打不中，她那一边的敌人可以放心交给她。第三回合敌方会有增援登场，同时我方征源和海燕也出现在后方，两人上前和主角一起清完敌援兵后，就可以往BOSS的地点推进了。

自由时间获得道具



宝箱：赤火玉×3
能力上升：防御力+1～3



了斩魄刀的力量，双双进入始解状态。

战斗前会有主角始解状态的属性选择，考虑到后期要和副主角刀刃相见，所以这里建议选择克制副主角的属性。和上一战一样，这场战斗也有两个胜利条件，一是敌全灭，另一个则是我方全员达到指定地点。达成第一个的比较难，因为夜一会以第二个条件为首要目标，战斗的话基本都是靠主角两人，另外因为失败条件中还有夜一不能被击破这一点，所以要想快速过关的话还是边保护夜边走到指定地点比较简单。

Chapter-06 死神食い

Battle 1

自由时间获得道具



宝箱：大赤火玉×2

原来虚的一切活动都是受到破面阿尔托罗（アルトゥロ）指使的，他在很多年前被当时的护廷十三队驱逐出了尸魂界，现在为了报仇，他召集了大批的虚，准备攻陷尸魂界。

这场战斗只要撑过6回合就会胜利，不过其实敌人的实力不强，要全灭敌人的话也不算太难。敌人中的空纹虽然不会攻击，但是它会每回合会放出新的敌人，所以要想速战速决就得第一时间消灭它。为了争取时间，我方的人最好分开行动，一队负责空纹，另一队则负责对付BOSS，BOSS除了血多一点外，它的攻击对我们造成不了任何威胁。

Battle 2

虚的进攻比预想中的快，护廷十三队节节败退，阿尔托罗很快就来到了静灵庭的门前。刚赶到志波不顾一切冲了过去，想不到无法给对方造成任何伤害的同时自己还被重创，看到队友倒下，宫能兄妹终于因愤怒激发

Chapter-07 消失



之前的战斗以山本总队长击退阿尔托罗告终，不过这并不能改变整个战局，阿尔托罗很快就重整旗鼓再次进攻。这时尸魂界的高层决定使用秘密武器——炽水镜，为了给炽水镜的使用争取时间，山本总队长和各小队队长来到了前线拖延阿尔托罗的进攻。

因为缺少了志波，建议出场时把有回复技能的卯之花烈带上。这关的目的为打倒阿尔托罗，不过在战斗初期他的能力十分强，还是不要招惹为妙。开始杂兵主要集中在地图的上方和中间，派刚剑和速击属性的角色上去反击即可击破大部分。三回合后浦原喜助和朱司波伊花会在地图的下方登场，朱司波伊花手中的炽水镜可以使阿尔托罗的能力弱化，这时就可开始对他展开进攻了。

Chapter-08 Hello!

Battle 1

因为控制炽水镜需要强大的灵力，朱司波伊花终于因为灵力透支倒下了，正当阿尔托罗准备破坏炽水镜的一刹那，炽水镜发出了异样的光芒，把宫能兄妹和阿尔托罗等人吸了进去……镜头一转来到了现代，感受到了虚出现的黑崎一护和往常一样执行着他死神代理的工作。

这场战斗首次出现了整，和虚不同，整不需要消灭，而是要用死神的力量将其魂葬，如果没在限定回合内把整魂葬，那它就会变成虚。因为是首次出现的关系，这场战斗如果没把整魂葬也算失败，所以一护的首要任务就是魂葬地图下方的两只整，至于其他敌人则可以交给石田和茶渡负责。另外万解状态下一护的移动力会大幅提升，如果看到来不及的话就要及时让一护万解。

Battle 2



当宫能藤丸醒来时发现自己来到了现代世界，不过还没等他弄清楚原因虚就出现了，而且在战斗中还遇到了一个神秘的女孩诗叶和同为死神的黑崎一护。

这场战斗的敌人配置和上一场差不多，上方的敌人可以交给一护负责，而两只整的魂葬则交给主角。敌人除了那只大虚外，其他的敌人都非常好对付，另外作为NPC的诗叶还有回复技能，可以多多利用。一定回合后观音寺会作为我方增援登场，别看他是个搞笑角色，其实他的支援效果对我方来说非常实用。

Chapter-09 故乡～！

Battle 1



自由时间获得道具

宝箱：血止め药×2

战后大伙向藤丸和诗叶询问了各自的情况，藤丸除了知道在和阿尔托罗战斗外，之后的事就什么也记不清了，而诗叶更是除了自己的名字外一无所知。一护拜托井上等人将宫能藤丸和诗叶送到了浦原在现代的住所，浦原见到藤丸后非常吃惊。据浦原所说，自从上次那场战役后就很多年没见过藤丸他们了，而且朱司波伊花也因为那场战斗灵力消耗过度不幸身亡。第二天，浦原为藤丸和诗叶准备了义骸，并叫魂带他们两个出去散步和熟悉一下这个世界。不过当他们走到一半时，破面突然从天而降……

两个破面的实力都非常强劲，以我方的初始配置想打赢他们是不可能的，所以最好还是尽量等到我方增援出现时再作打算。一开始可以用石田的技来牵制敌人，因为技是不会遭到反击，如果运气好的话还能蹭掉不少血。第三回合一护会出现，这时两个破面会以一护为目标，注意破面的攻击力非常高，我方被攻击时最好还是选择防御，当第四回合浦原和夜一出现后，我们就可全力进攻了。两个破面只要将其中一个打至濒死就能过关，这里建议选择实力稍弱的牙密（ヤミー）。

Battle 2

在浦原的帮助下，主角和诗叶终于回到了尸魂界，不过四处打听之下还是没有认识诗叶的人，由于他们没有住所，夜一只好将他们带到了好友志波空鹤的家中。寒暄过后藤丸知道了原来志波空鹤是当年的前辈志波海燕的妹妹，不过志波海燕前辈在多年前就死了，正当主角想追问原因的时候，虚又来袭了。

这场战斗一开始只有主角和志波空鹤两人，不过敌人也只是一些杂兵级的角色，并不会造成多大障碍。战斗进行到一半的时候敌方增援会在地图的右上方出现，同时桧佐木修兵和吉良伊鹤（吉良イヅル）两人会以NPC的方式作为我方增援登场，注意别给他们抢走经验值。如果出战前设置了主角和空鹤的相互支援的话，利用他们两人的合体技可以迅速消灭大虚。

Chapter-10 出发と归还



藤丸向在战斗中遇到的修兵他们讲述了自己的经历，不过众人还是持半信半疑的态度。这时有队员来报说日番谷冬狮郎的十番队正受到虚的袭击，让修兵他们赶快前去支援，而藤丸为了证明自己的身分也一起跟了过去。

这关的目的为阻止虚到达地图上方的指定地点，敌人的数量不少，而我方只有4个人，所以如何分配战力是关键。虽然两边都可以通行，但虚只会从左至右向目标地点进发，所以中间的必经之路派上人把守就不会有太大的问题，至于右上方的4个虚，建议用移动力较高的角色去拦截，在这里笔者用的是吉良伊鹤，因为他在属性上有优势并且他的攻击还能封锁敌人行动。

自由时间获得道具

能力上升：回避值+1～3
宝箱：ヤンケル×2



Chapter-11 GJJJ

虽然在山本总队长面前自己的身分得到了证实，但是对于蓝染叛变、朱司波伊花和志波海燕已经不在、妹妹和队长下落不明这一系列变化，回到尸魂界的藤丸显然还不太能接受……另一边，刚来到现世不久的日番谷一行人感应到了破面的灵压，而且这次还是为数不少的数量。

这关局面看起来像是很严峻。其实多利用万解和支援还是非常好打的。我方和敌方都是形成一对一或二对一的局面，除了露琪亚（ルキア）外，其他的几位死神都可独当一面，基本不用担心。战斗一开始几位会万解的死神最好都积攒灵压，等敌人靠上来的时候就用万解来应付，至于露琪亚那一边的破面就用一护来解决，露琪亚使用辅助技能在旁边支援就可以了。三个回合左右葛力姆乔开始行动，他的目标是一护，注意一护和他打的时候一定要万解，这样在属性上一护才能克制他。

自由时间获得道具

能力上升：命中值+1～3



Chapter-12 激震

自由时间获得道具

宝箱：特大赤火玉×1
能力上升：HP5～9%上升

在和破面的战斗中一护感到了自己的不足，在浦原和夜一的建议下，一护决定到尸魂界修行。另一方面，主角和诗叶算是在空鹤家定居了下来，某天正当大家准备和往常一样开始新一天的生活的时候，流魂街的居民慌忙跑来说外面出了事，当大家赶到现场的时候，发现原来是和蓝染一起叛变的原九番队队长东仙要领着虚出现在静灵廷的大门前。

这关的难点在于保护NPC，因为NPC一出场就是濒死状态，而且东仙要在三个回合左右就会直接朝NPC的方向走去，时间说多不多说少不少。战斗方面，除了挡路的杂兵外，其余的我们可以直接无视掉，因为这关的胜利条件只有打倒东仙要一个。如果没能及时阻挡东仙要的去路，我们可以先让移动力高的角色上前用道具给NPC回复，其他的同伴在清除了路上的障碍后再跟上。

Chapter-13 无法者对荒くれ者

自由时间获得道具

宝箱：灵压凝缩药×2
能力上升：SP5～9%上升



一护等人终于在夜一的带领下来到了尸魂界。不过另一边以葛力姆乔（グリムジョー）为首的三位破面也以侦察为目的来到了静灵廷的大门前，而迎接这些不速之客的是11番队队长更木剑八和副队长草鹿八千流（草鹿やちる）。

虽然有3个破面在场，但是我方有更恐怖的更木剑八，可以说是势均力敌，第二回合我方的大部队就会到达，不过剑八和破面

的战斗我们完全插不上手，我们只需帮忙清清杂兵就可以了。剑八的专有技“全开”十分霸道，即使葛力姆乔在属性上克制剑八也完全拿他没办法（不放心的话可以让草鹿八千流帮忙），就更别说其他两个属性没优势的破面了，三个破面完全可以交给剑八和草鹿八千流负责。

Chapter-14 失意

自由时间获得道具

宝箱：特别滋养强壮剂×1
能力上升：攻击力+1～3





原来松梨、征源队长和阿尔托罗都被传送到了虚圈，而叛变后的蓝染更和阿尔托罗的目标是一致的，不过由于被炽水镜吸走了灵力，阿尔托罗的实力尚未恢复，蓝染决定先帮他拿到炽水镜。

战斗一开始主角就出现在阿尔托罗身边，以主角一个人的力量想打败阿尔托罗是不可能的，不过好在这关只需要主角撑过5回合就会发生剧情过关，所以我们只需要让主角全力防御就好了，至于其他人就负责杂兵的清理，毕竟那也有不少的经验值。3回合后涅音梦（涅ネム）会以NPC的身分登场，利用她的援护防御可以减轻一些主角所受的伤害，而且她还会用技能帮主角回复，只要再坚持一会战斗就能迎来胜利。

自由时间获得道具

宝箱：超反应液×1
能力上升：防御力+1～3



Chapter-15 予期せぬ

自由时间获得道具

宝箱：毒キャンディ×3
能力上升：回避值+1～3



在阿尔托罗压倒性的力量面前主角根本不堪一击，这时好在11番队队长涅茧利（涅マユリ）及时赶到救了主角一命，阿尔托罗撤退之前还告诉了藤丸他的妹妹和征源队长都在虚圈。事后主角决定前往虚圈去营救他们俩，不过在这之前他必须接受夜一的训练，直到掌握足够的力量打倒破面为止。但没过多久，征源和松梨就自己出现在了尸魂界，并且矛头直指护廷十三队。

15章到19章的自由时间会出现带剑型标志的特训剧情，这关系着日后主角能否获得万解，所以最好从现在开始优先把特训剧情完成。战斗方面，如果之前始解的时候主角选的是克制副主角的属性，那这里就会轻松许多，单靠主角就可击退副主角。至于征源，他会专门找白哉，两人在属性上是一样的，所以白哉尽早进入万解会比较有优势，不过万解也不是百分百安全，最好还是让露琪亚边回复边打。

Chapter-16 决意

Battle 1

原来征源知道自己的姐姐因为使用而炽水镜身亡后，对知道后果会是这样还执意使用炽水镜的尸魂界产生了恨意，他决定要破坏炽水镜帮姐姐报仇，即使是自己的朋友也不能阻挡。而明白失去亲人的痛苦宫能松梨也决定站在征源那一边帮他复仇。主角看到自己的队长和妹妹都成为了敌人，自己也开始迷惘了起来，究竟自己一直以来所做的事情是否是正确的。

这关是夜一专门为主角准备的修炼关卡，要打倒的目标只有夜一一个，虽然她的属性强制为ALL，但是各项数值很低，主角有个20级左右的话上去硬拼也能赢。

自由时间获得道具

宝箱：肉雫接の雫×1
能力上升：命中值+1～3



Battle 2

在一护的开导后，主角不再迷惘了，而且自从跟了夜一修行后，实力也有了不小的进步，看来进入虚圈取人的日子指日可待。

和上一场战斗一样是修炼关卡，这次对手换成了一护。一护的各项数值要比他

作为我方时强了不少，而且属性也变成了ALL，不过好在我方有山田花太郎在场，他会主动帮主角回复，所以想输都很难。

Chapter-17 奇妙な案山子

自由时间获得道具



能力上升：HP5～9%上升
宝箱：特大赤火玉×1



一护和井上等人也继续着自己的修行，同样他们每个人也由队长级的死神负责陪练。可是今天当大伙和往常一样来到训练场所的时候，却发现这些队长的举动非常诡异。

虽然敌人全是假队长，不过实力和真的没两样，所以千万不能大意。这场战斗时间是关键，如果拖得太久的话，当假队长们灵压槽一蓄满他们就会纷纷进入万解状态，对战况非常不利，尤其是剑八，如果给他全开了，建议还是等他状态过了再打。另外敌人里以刚剑属性居多，我方可以多派几个技巧属性的角色上场。

Chapter-18 对决、伪护廷十三队

自由时间获得道具



宝箱：灵压凝缩药×2、ヤンケル×2
能力上升：SP5～9%上升

原来假队长的事是蓝染搞的鬼，不过之前消灭的只是其中的一部分，现在还有5个潜伏于静灵廷中，山本总队长下令集结各小队的力量将他们找出来并铲除。

这关的地形不错，我方的初始位置前面有一个比较窄的路口，可以将敌人引进来打，不过要注意第三回合的敌援兵，有两只虚会出现在我们的后方，非战属性的辅助角色就不要站得太靠后了。敌方的白哉、卯之花和山本是不会主动攻击的，我们可以留到最后再打，还有三人里面建议先解决会回复技能的卯之花。

Chapter-19 觉悟

Battle 1

自由时间获得道具

宝箱：超反应液×1、特大赤火玉×1、束缚玉×2
能力上升：攻击力+1～3

藤丸的修行里夜一指导的部分基本已经结束，现在最后一步需要靠藤丸自己完成。为了发挥出斩魄刀的最大威力，藤丸需要和斩魄刀人刀合一，这是成为一个上位死神的必经之路。

对手是化身为副主角的斩魄刀，因为在属性上对方是克制主角的，所以最好不要与其正面冲突，多用技来牵制对手，等SP用完了再用普通攻击，这样效率会高一些。

Battle 2

藤丸终于完成了自己的修炼，不过还没来得及休息，两人就感觉到了有两股熟悉的灵压闯入到了静灵廷内部，当赶到时发现果然是征源和松梨两人。在藤丸的劝说下，征源仍然执意要破坏炽水镜，并且还召唤了大批的虚来，看来他已经被仇恨蒙蔽了心智。

相比征源和副主角，几个大虚还比较难缠，不仅血厚，属性还都为ALL，围殴往往都是我方比较吃亏。对付这种体积大的敌人，范围技能如苍火坠和白雷等造成的多段攻击判定可以对它们造成大伤害。BOSS里面只要把副主角打至濒死就能过关，不过要注意她旁边的征源会使用束缚技能。

Battle 3



虽然完成了修行，但明显以藤丸现在的实力还未是队长级别的征源的对手，正当征源想对藤丸下杀手的一瞬间，松梨出来挡下了这一击……看到自己的妹妹倒在自己跟前，藤丸斩魄刀的力量爆发了。

如果之前完成了自由模式下的所有修行剧情，那这里主角将可以进入万解状态，否则暂时只能领悟技能瞬哄，万解要通关一次后才能习得。主角和大部队离得很远，主角学会万解的情况下还能和征源一拼，没有的

话还是建议等大部队上来再说。征源的能力和上一关差不多，而且本身没有太过强横的技能，刚剑属性的角色只要花点耐心就能将他的HP耗光。

Chapter-20 もう一つの覚悟

自由时间获得道具

宝箱：毒キャンディ×3、特制滋养强壮剂×1
能力上升：防御力+1～3、回避值+1～3

击退征源后，众人发现松梨还有一丝气息，立刻叫来了卯之花队长对她进行救治。经过了一轮抢救，松梨总算是没有生命危险，藤丸在卯之花队长处得知，其实征源的刀在砍向自己的时候就已经手下留情了，松梨才因此没有受到致命伤，不过现在她的伤势也不轻，需要好好养伤。藤丸知道征源对自己和妹妹还有眷顾之情后，更是坚定了要改变他的决心。不过事与愿违，回到虚圈的征源决定让蓝染帮他舍弃报仇以外不必要的感情，谁知蓝染所谓的方法是将他和大虚融合，控制不了虚的力量的征源身体发生了异变。

开始时可以兵分两路，分别铲除左上和中间的敌人，最后在BOSS处汇合。对付虚化征源前最好先把他旁边的两个破面先除掉，以免他们捣乱，还有虚化征源会使用范围攻击技能，虽然命中率不高，但是如果被打中也是很疼的，围攻的时候尽量把我方人员分散在四周，不要集中于一个方向。虚化征源的HP高达5千，不过体型也奇大，所以范围性的攻击技能对他也非常有效。

Chapter-21 真相、解明

自由时间获得道具



能力上升：命中值+1～3
宝箱：赤火玉×3

被打倒的虚化征源很快地再生了，正当大家无计可施的时候，诗叶出现在了虚化征源的面前。面对虚化征源，诗叶不断重复喊着征源的名字，与刚才狂暴的样子不同，听到诗叶的呼喊后征源显得非常痛苦，两个破面见形式不妙便马上带着他撤退了，而此时诗叶也晕了过去。把诗叶送到卯之花队长那后，藤丸也从涅茧利和浦原喜助口中了解到了炽水镜的更多情况。原来炽水镜并不是一件武器，而是一件可以吸收对象灵力并把其强制送到人间轮回的道具，而当初拿它来对付阿尔托罗就是看中了炽水镜的第一项特性。那场战斗中的意外炽水镜将藤丸等人和朱司波伊花的魂魄吸了进去，这是炽水镜的第二项特性启动了，不过由于当时控制炽水镜的伊花已经倒下，所以并没有足够的灵力送他们到现世，而是停留在了尸魂界和现世之间夹层——漂灵界，在那里时间是不会流动的，后来因为种种原因他们终于被送到了现世，但这时的现世已经过去了很多年，因此他们看上去就像穿越了时空一样。

另外关于诗叶的身分，喜助也说了他自己的看法，诗叶之前是并不认识征源的，那战斗中为什么她又会叫着征源的名字呢？喜助认为是藤丸他们还在漂灵界的时候，伊花的魂魄依附在了这名叫作诗叶的女孩身上，导致诗叶失去了自身的记忆，不过当她遇到征源后，体内的伊花魂魄就会有所反应。说到这里卯之花队长通知藤丸说诗叶都醒，而更不可思议的是在诗叶送进来没多久，躺在隔壁床受了重伤的松梨身上的伤口就奇迹般地愈合了，这不禁令藤丸想起了自己第一次见朱司波姐弟时的情况，受了重伤的自己也是像这样被伊花所救，因为伊花本身有着可以使伤者快速复原的特殊能力，再结合之前诗叶的表现来看，更确定了这种说法的可信度。

看到诗叶和自己的妹妹都没事了，藤丸总算松了一口气。第二天涅茧利把三人都叫到了自己的研究室，正当大家还在猜测这位技术局局长叫大家来有什么事时，涅茧利从身后拿出了炽水镜，原来为了抵挡破面军团的来犯，护廷十三队打算再次使用炽水镜，而使用者当然是被证实了体内有着伊花魂魄的诗叶。说完后他又拿出了一样东西——诗叶的义骸，在经过喜助的改造后，这个特制的义骸可以减缓使用者的灵力流失，换句话说就是只要用这个义骸来发动炽水镜，那就可以大大提高诗叶的自身安全。

不过涅茧利话刚说出口，藤丸第一个就站出来反对了，他始终认为使用炽水镜危险

系数太大，不想再看到同样的悲剧再上演一次。回到家后，诗叶当着大伙说出了自己的想法，她认为大家都在为尸魂界努力战斗，可是自己什么忙都帮不上，如果可以尽到一份力的话，即使有危险也要一试。看到诗叶坚定的眼神，大伙决定要尽全力守护她。



自由时间获得道具

能力上升：HP5～9%上升

Chapter-22 挟击

Battle 1

自由时间获得道具

宝箱：血止め药×2、特别滋养强壮剂×1、肉雫接の雫×1、束缚玉×2、特大赤火玉×1、灵压凝缩药×2

炽水镜的问题解决了，可是还有虚化征源等问题存在，为此山本总队长召集各小队队长商讨下一步的对策，可是当会议进行到一半时，监测室的仪器检测到了虚和破面的灵压，并且是从东西两边向静灵廷逼近。因为敌人数量极多，宫能兄妹和一护等人也被叫来了参加战斗。

本章的两场战斗的人物是共通的，在前一场战斗用了的角色下一战就不能出场，所以一定分配好战力，以免下一战剩下的都是些板凳级角色。一开始敌我双方就离得很近，想速战速决的话可以不必理会杂兵，直接从中间的路接近BOSS，两个BOSS里只要打倒其中一个就能过关，算是后期战斗里比较轻松的一战。

Battle 2

东边的敌人撤退得比预想中快，而在一护守卫的西边，大家都以为这是声东击西的战术而严阵以待。

相比主角那边，一护的这边就没那么轻松了，不仅破面多，而且还要求全部击破才行。除了葛力姆乔以外，其他的几个破面都很少主动出击，我们可以选择集中兵力从一边开始打起。另外如果不想清除烦人的空纹的话，那建议连空纹出现的敌人都不要打，因为从空纹里出现的敌人的等级会慢慢递增，越打反而对自己越不利，只要留着第一批的敌人不让其有机会增加新的敌人就可以了。

Chapter-23 强敌

Battle 1

两边都以为自己这边是佯攻，急忙赶往另一边支援，可是这回又轮到了南北两端传来了强大的灵压。

这场战斗和上一章的第一场差不多，只不过BOSS换成了东仙要和市丸ギン两人。战场被分成了左中右三条路，想快速结束战斗最直接的方法就是往中间推进，只要消灭两个空纹和一个大虚就能见到BOSS，至于其他两条路的杂兵，由于它们不会主动攻击，打不打就看个人喜好了。

Battle 2

在南面宫能兄妹遇到的是阿尔托罗，看来他在虚圈修养了一段时间后灵力也得到了新的补充，为了以防万一，护廷十三队这边也准备好了炽水镜。

这关的杂兵都是大虚级别的，而且塞在主要要道上，想要见到BOSS就必须先把它们清除。阿尔托罗的实力仍然很强，对付他的时候要有耐心，如果之前培养过桧佐木修兵，出战前最好能把他带上，他的专有技可以在命中率方面帮上不少忙。除此之外我方最好还有一名以上会范围回复技能的人员在场，这样才能保证持久作战。

Chapter-24 敌地へ

自由时间获得道具

能力上升：HP5～9%上升、SP5～9%上升、攻击力+1～3、防御力+1～3、回避值+1～3

多亏诗叶发动了炽水镜，阿尔托罗终于倒下了。可这时万万没料到的是，蓝染突然出现在诗叶身后并且夺走了炽水镜，这时众人才明白这才是真正的声东击西，可悲的阿尔托罗在倒下一刻都不知道自己被蓝染利用了。过后山本总队长召集各小队队长开紧急会议，根据喜助的推断，蓝染可能已经掌握了使用炽水镜的方法，抢它的目的是想利用其能力来操纵魂魄的轮回转生，也就是掌握生灵的生杀大全。这时监测室的队员来报，说尸魂界到现世之间的魂魄巡回轨道发生了异变，导致大量的魂魄流向现

世，这不用说一定是蓝染在使用炽水镜了。得知事态严重后，大伙决定突入虚圈，这不仅是为了夺回炽水镜，也是为了履行之前要帮助征源队长的承诺。

战斗开始前的自由时间会给玩家选择同去虚圈的同伴，一旦决定后，就一直到最后都不能更改了，带上自己最强的角色前往吧。这关的主要对手是破面军团，不过和之前相比这一战他们也并没有得到加强，我方平均有个28级左右的话可以轻松应付。另外还要注意后期关卡里无论是BOSS还是杂兵都很喜欢放范围技能，所以推进的时候要尽量分散一点。

Chapter-25 Hello Again

Battle 1

击退破面军团后，大伙终于看见了蓝染他们的大本营——虚夜宫，不过还没等进去，蓝染就已经带着虚化征源出来“迎接”众人了。

虚化征源的周围有感电效果，出战前记得把解异常状态的药也带在身上。这关的目的只有打倒虚化征源一个，因此就不要把道具和SP用在蓝染那伙人身上了。虚化征源的HP比上次还多，对付他比较好的方法还是使用范围性的技能，但注意打的时候不要靠太近，万一中了感电的话就用之前准备的道具来回复吧。当虚化征源的HP下降到一定程度后，诗叶会作为我方增援登场，如果把诗叶移动到征源身边就会发生伊花唤醒征源的剧情，不过结果还是要打倒虚化征源，非剧情派的玩家可以无视这一步。

Battle 2



原来蓝染是让虚化征源来使用炽水镜，战斗受的伤再加上使用炽水镜的副作用，导致虚化征源的灵力流失迅速，而为了补充灵力，他把旁边的几个大虚吸收进了体内。这时令人意想不到的事情发生了，因为征源一下子接受过多的灵力导而导致体内灵力暴走，他和炽水镜合体成了一个巨大的怪物，无论伊花怎么呼唤都再也没反应了，虽然很不情愿，但现在只剩下将他打倒才能阻止这一切。

最终BOSS的HP高达8千，而且旁边的几个触手HP都非常多，建议队伍等级还没有30级以上的玩家还是用自由战斗练一下级。虽然最终BOSS也是属于大体型单位，但因为周围的感电效果范围非常大，所以以前的范围技能战术就行不通了，这里建议以合体攻击为主要攻击手段，战斗前把有合体攻击的人物的协力设定都设为双向，灵压的补充方面就用之前获得的灵压凝缩药，如果道具栏还有空位的话还可以带上几个特大赤火玉。战斗开始后有多快冲多快，杂兵方面除了挡路的触手其他可以不用理会，由于一开始我方的灵压都是满的，到BOSS身边就直接开始放合体攻击吧，没有合体攻击的角色就万解，两样都没有的话只好清清杂兵或用道具帮队友回复了。另外还要注意BOSS有一招正面无限射程的范围攻击技，推进的时候切记不要站在正对BOSS的直线上。

End

眼看炽水镜就要把大家都吸进去的时候，伊花及时出现把征源的魂魄从怪物的身体里救了出来，随之怪物也和炽水镜一起灰飞烟灭了。但现实是残酷的，只剩下魂魄的朱司波姐弟也即将消逝在虚圈，在做了最后的道别后，他们用了最后的一点力量把宫能一行人送回了尸魂界……

对宫能兄妹而言，亲人是这个世界上最重要的东西，为了不使更多的人和自己遭遇一样，最后他们决定搬到现世生活，继续去保护那些受到虚威胁的人。



笔者刚开始都和很多人一样以为本作是一款纯FANS向的作品，不过玩久之后这种感觉就慢慢淡化了，游戏无论在剧情和系统上都有做得不错的地方，并没有完全照搬传统S·RPG框架，从这一点就可以看出厂商在本作的制作上还是下了许多功夫的。当然，作为一款战略游戏来讲，本作仍有许多可以提高的地方，如果能将战略性与爽快度相结合，相信能在非系列FANS心目中占有一席之地。

文 宇轩 美编 chisun

攻略透解 GUIDE THROUGH



史上最凶S·RPG——《魔界战记》系列又回来啦。本作是系列一代的复刻版，除了画面有部分缩水外，基本上保留了初代的原汁原味。如果你没有接触过这个系列，那么不妨试一试本作，相信我，它一定会让你着迷的。

推荐度 A

魔界战记　魔界王子与赤之月

魔界战记ディスガイア　魔界の王子と赤い月

NDS				
日本一Software	S·RPG	2008年6月26日	日版	
1～2人	512Mb	5040日元	无对应周边	

战斗系统解析

战斗指令

与正统S·RPG不同，"《魔界战记》系列"的特点之一就是在给角色下达攻击指令后，角色不会立刻行动，而必须在菜单中选择"攻击开始"指令后才会进行实际攻击。每次攻击可以是单独的，也可以是多人同时进行的。这样的好处就在于使本作的战术变得更加多样化。



连携攻击



当发起普通攻击角色的左右上下四侧有同伴存在时就有一定几率产生连携攻击，最大为4人同时连携。参加连携攻击的角色攻击力均为原来的50%，而经验值则是平分的。根据这点来看，连携攻击并不一定会比单人攻击的伤害更高，如果一方的攻击力很强，而另一方非常弱，单求伤害的话，还不如不发动为妙。连携发动率可以通过某些措施来得到增长，比如师徒之间的连携率就比普通同伴要高。另外利用本作指令式攻击的特点，我们可以让一名角色在一回合内多次参与连携。首先将某一角色移动至另一同伴的连携范围内，然后不采取任何行动，由另一同伴发起攻击。连携之后，再取消该角色刚才的移动，你会发现他又可以实行其他指令了。

反击

游戏中的反击是根据角色的“Counter”值来计算的，“Counter”越高，反击的次数也越高。如果角色该回合没有进行除移动外的任何行动，则Counter数即为反击次数。攻击会减少一次反击，而防御则会减少两次反击。反击数是无法随着等级的提高而增长的，但可以通过议会议题来得到提升。另外被敌人反击之后也是可以再度反击的，所以后期会经常看到两人在一回合内互砍四五回合的搞笑情景。

举起与投掷



举起与投掷是“《魔界战记》系列”又一个特色系统。你可以将敌我方角色或是晶石举在头顶并投掷出去。这个系统有许多使用技巧，比如本来一个角色的行动范围很短，但利用这个系统，就可以靠投掷来帮助他达到该回合原本可能达不到的地方。被敌人包围的时候也可以让强力同伴把敌人暂时举起来，从而脱离包围圈等等。举起动作还可以叠加，你甚至最多可以看到10个人叠成罗汉的搞笑情景，不过如回合结束时还保持着举起状态，则在罗汉最下方的角色需要承担所有举起角色HP总和1/2的伤害。另外，只有人形系角色才可以使用这两个指令，但是魔物系角色也是可以被举起并投掷的。最可爱的是如果将普利特投掷出去，它还会像炸弹一样大范围自爆，伤害是现有HP的1/2……最后透露一个小技巧，在改变方向的一瞬间按投掷，还可以变成斜线投掷，这个隐藏技巧有时会非常有用。

晶石与色块

战场上不同的色块代表不同的效果区域，只要角色站在上面，无论敌我都会受到它的影响。色块的效果是由色块晶石附加的，如果使用投掷指令将该晶石投掷到其他颜色的色块内，就会改变该色块的附加效果。晶石也可以通过攻击等手段破坏，破坏后的晶石会改变色块的颜色，并对该色块所有包含的格子进行无差别伤害，包括其他晶石和敌我双方角色。紧接着，被这种无差别伤害所破坏的其他晶石又会发动连携破坏，直到最后一块晶石消失为止。这种连携所产生的连击数会进行累计，并显示出来。连击等级越高，过关后获得的奖励也越好。

收服与合体

将身边的魔物型敌人举起并投掷到我方蓝色魔法阵内就有一定几率将敌方魔物捕捉，停留在我方魔法阵内的角色越强，捕捉几率也就越高。如果捕捉失败，则我方魔法阵内的角色全灭，蓝色魔法阵也会消失。但如果战斗胜利，你依然能在黑暗议会里发现可以创建该种魔物。

合体也是一个隐藏系统，如果你将一个敌方角色投掷到另一名同类型的敌方角色身上，两名角色就会进行合体强化。强化后的敌人等级会变为之前两个角色的等级之和。你可以利用这个办法来快速减少敌人的数量，或者获得更多的经验值。





其他系统解析



治疗院

本作中战斗后角色的HP和MP值是无法自动回复的，所以玩惯了传统S·RPG的玩家可千万不要急着连续挑战新的关卡，把回复的准备工作给忽略了哦。魔界治疗院除了能帮你回复之外，还能按照“累计消费”来回报给你一些奖励装备或道具。累计消费越高，奖励的东西也就越好。不过你只能够拿取一次，拿完奖励后消费金额就会从头开始累计了。每次和治疗院对话，所提供的奖励都不一样，可以利用这点来反复刷取最想要的极品装备。

道具界

游戏中每一个道具都有一个100层的道具界。只要攻略这个道具界，就能让道具的等级得到提升。不同的道具界进驻着不同的“住人”，只要你在道具界中找到他们并赶在敌人消灭他之前将其打败，就能使道具的相应能力得到提升。比如打倒了“DEF屋”的住人，那该道具的防御力就会得到提高。收服后的住人可以移居到其他道具上，每个道具可以进驻的住人总数（道具的POP值）也不相同，最大POP值为13。住满了之后，也可以通过合体指令让相同类型的住人进行合体。需要注意的是，如果合体的两个住人中有一个没有被收服，那么合体后的住人也会处于未收服状态。

攻略道具界并不需要将每一层的敌人都消灭，只要能够到达红色的传送点就算通过了一层。由于道具界的敌人、地形、晶石都是随机生成的，更多的时候，考验的是玩家的智力而不是队伍实力。灵活利用游戏的各种系统，即使是等级较低的时候也能够有办法通过。

一旦进入道具界，中途就无法随意返回了，必须每通过10层，才可以选择是否要回到魔王城中。如果拥有回城道具就可以随时返回，并在下次进入时继续之前挺进的层数。这种回城道具只有在道具界每隔10层清一次敌人后从奖励道具中取得。



暗黑议会

想要在游戏中获得各方面的优惠福利，或是促进魔界的发展，就必须使用到这个暗黑议会系统。MANA是暗黑议会专用的点数，大部分议题无论通过与否都需要消耗它。每个角色的MANA是分开计算的，其获得数值等于该角色打倒敌人的等级数。对于大部分效果通用的议题，只要能够通过，随便谁提出都无所谓。但像“弟子作成”、“转生”这样的单人议题就必须分开提出了。

整个议会的流程看似很简单，角色提出一个议题后，由数量、等级不等的议员来进行讨论。等级越高的议员其议会能力也越高，当“赞成”议员的议会能力超过“反对”议员的议会能力时，该议题就算通过。最初可以选择的议题数量很少，当角色通过了议会举办的“升格试验”后，其

议会等级就能提升，这样就可以提出更多的议题了。

这样就完了吗？当然不是，否则怎么能称得上是最“凶”的名号呢？在议员们开始投票表决前，我们大致能够看得出议员对角色的友好度，从而推算出表决结果。对于那些不是很友好的议员，我们可以通过贿赂的办法来博得好感。贿赂的道具并不是越贵越好，而是必须符合议员们的喜好，具体反应可以参照右表。

议员对贿赂品的态度	
すごく欲しそう	非常想要
おりと欲しそう	很满意
ちょっと欲しそう	有点想要
あまり欲しくなさそう	不怎么想要
绝对にいらない	绝对不要

如果贿赂的办法行不通，议案仍然遭到否决，那么还有最后一招，那就是通过武力来使议员屈服。只要能打倒反对派的议员，就可以使议案通过。这里还有一个小窍门，如果你将等级较低的反对议员投掷向等级较高的赞成议员，就能将其收服。

全议题列表

议会等级	名称	消费MANA	成功率	效果
0	军资金が欲しい	10	极低	请求议会批准军备资金
1	お店にもっと高いものが欲しい	大于10	高	道具屋贩卖物品质量上升(最高等级为11)
	お店にもっと安いものが欲しい	10	高	道具屋贩卖物品质量下降
2	めがねも买いたい	30	中	道具屋开始贩卖眼镜相关商品
	ベルトも买いたい	30	中	道具屋开始贩卖腰带相关商品
	靴も买いたい	30	中	道具屋开始贩卖鞋子相关商品
3	转生する	100	—	转生为Lv.1级角色
	反击回数を增やす	300	低	增加反击次数
4	移动力を增やす	500	低	移动能力+1
	经验值を3倍もらう	100	中	下场战斗第一个击败的敌人经验值为3倍
	ボーナスゲージUP	100	中	下场战斗一开始便获得一定的奖励槽值
	プリニーデー	100	中	下场战斗只能由普里尼出击
	プリニー界へのゲートを开く	400	低	开启通往普里尼界的门
5	敌をもっと强くして欲しい	大于100	中	敌人等级上升（最高等级为20）
	敌をもっと弱くして欲しい	10	高	敌人等级下降
6	练武の洞窟へのゲートを开く	700	极低	练武の洞窟开启
7	人间界へのゲートを开く	1000	极低	开启人间界的通路（限定为最终话）
8	别魔界へのゲートを开く	3000	极低	开启通往另一个魔界的门
9	谜の封印ゲートを开く	5000	极低	开启谜之封印，挑战隐藏BOSS

弟子作成系统

在暗黑会议中，使用“新しいキャラクターを作る”议题便能通过消费MANA作成角色的弟子。最初可以做成的职业只有少数几种，完成一定条件便可以开放更多的职业。需要注意的是，弟子系统并不像普通游戏中创建新角色那般简单。不同职业的弟子会对其师傅的特定能力产生影响。比如拉哈鲁的SP成长率较弱，如果选择僧侣作为他的弟子，该成长率就能得到提升。所以想要重点培养的角色千万不能胡乱收弟子，否则是无法让其能力达到理想状态的。另外，在战斗时让弟子靠近师傅，还可以使师傅习得弟子的技能。最初那些技能的等级为0，多次使用使其等级上升为1之后就可以脱离弟子独立释放了。



流程攻略



魔王库利切夫斯科死了
长久统治魔界的伟大之王的死讯立刻传遍了魔界
许多曾在库利切夫斯科统治下的恶魔开始蠢蠢欲动
魔界进入了群雄割据的乱世
两年后……

第一话 魔界的王子

チュートリアル

战斗基本教学1

第一场战斗的目的是为了指导玩家学习攻击、防御等基本指令，拉哈鲁一人就可以轻松搞定。

战斗基本教学2

举起和投掷指令的教学关卡，要是感兴趣的话可以投一个普利特试试威力。

ジオエフェクト

晶石系统的教学关卡，只要将三个晶石放在同一颜色的色块上再攻击就可以全灭所有敌人。当然你也可以使用“经验值+50%”这个晶石来赚取经验值。

バイアス城

美しき门

本场战斗开始前就可以使用暗黑议会作成弟子了，最好先让拉哈鲁收一个学会攻击魔法的僧侣作为弟子，然后再进入本关。虽然敌人实力有所增加，但也不必担心，两个赤ドクロ最好优先消灭。

祝福の广场

本关只要占领中央的黄色区域就可以轻松取胜。此关的经验值有140点，是第一话最容易赚经验值的关卡，玩家最好在这一关将几个主力角色都练到5～8级，这样第一话就可以作成盗贼和レンジャー这两个道具界必备的职业了。

格闳の廊下

本关出现了许多赤魔法师和弓箭手，他们的远程攻击力很高，尽早解决比较保险。利用“恢复体力40%”效果的蓝色区域，战斗会简单许多。

拥抱の间

本章由于有强化敌人的晶石，硬拼很不划算，最好在第一回合就将晶石全部消灭，否则会白白的浪费很多HP。“中ボス”的实力并不是很强，可以放在最后围攻消灭。

第二话 见习天使芙蓉参上

冻てつく大河

见放された大地

本关会第一次遭遇地形问题。由于几个弓箭手都在较高的平台，需要使用投掷指令才能将同伴丢上去将他们消灭。第二话大部分敌人的火属性防御都比较弱，如果之前有培养学会火属性攻击的僧侣，就可以轻松解决了。

冷たい泉

没有什么难度的一关，可以用来反复刷取经验值（共计243点），单人出战时小心不要被包围即可。

终わらぬ冬

第二话最容易赚取经验值的一关（共计445点），不过相对来说难度也增大了。最好此时主力队员等级都在10以上，否则会很头疼。“インプ”的鳞粉攻击有一定几率让角色陷入中毒状态，小心对付。

白い死神

由于龙的攻击力和HP都较高，所有最好优先消灭杂兵和芙蓉。否则芙蓉会给龙回复HP，持久战对我方不利。此关结束后主力队员的等级最好都提升至15以上，这样就会有较为强力的ローニン职业可以作成了。

第三话 小小的温柔

成金城

ブルショワ入り口

需要拉哈鲁装备10级道具才可以进入的一关，10层的道具界对于现在的玩家来说，应该不成什么问题了。本关的敌方角色虽然攻击力很高，但基本上都是近程的。如果实力不够就使用远程魔法攻击来解决吧。

ゴールデン广场

本战中央的区域由于有晶石的效果所以无法通过，首先必须击破右侧的蓝色晶石才可。对于那些远程系的敌人，只需魔法伺候就行了。

ゴージャス通路

经验值很高的一关，不过需要消耗大量时间。需要注意敌人的围攻，一旦被连续连携攻击，其伤害可不是闹着玩的。此关过后可以去道具界转转，赚一点MANA和经验值。有条件的话可以让主力攻击角色（如格斗家和战士）转生成ローニン，这样对余下的战斗会比较有利。

デラックス广场

如果你在上一关做好了准备，那这个BOSS也不过就是个软脚虾。解决掉那群"师范代"肉盾后，就没有什么可以顾虑的了。



第四话 天使的礼物

燃え盛る都

火焰廊

第四话的敌人大多都是火属性的，此时水魔法的威力就体现出来了。此关有一个"经验值+100%"的效果区域，好好利用它来赚取经验吧。

沸腾する大地

本关敌人的实力与前一关相差无多，有了水属性魔法和ローニン，基本上不用担心会被团灭。

灼热の平原

敌人ナイトメア在本关第一次出现，它的技能威力很大，如果实力足够也可以将它捕获了备用。

迷える溶岩

总经验值比火焰廊高出一倍的关卡，反复刷此关很快就能让等级上升至20级以上。中ボス的实力提高了不少，硬拼不成的话就先将两个ナイトメア解决了为妙。

第五话 艾特娜的秘密

ヨーツンヘイム

绝对零度

本关最大的麻烦就是有一个"味方ダメージ20%"的晶石。只要优先将其破坏，敌人的实力不足为惧。

永远の白

由于受到了精神攻击，此关一开始时拉哈鲁便只剩下了一半的体力。需要小心的是会使用催眠攻击的新敌人"バック"。

魔冰

很讽刺的一关。对于初期玩家来说，本关的晶石效果“敌方全体无敌”无疑是一个天大的麻烦，只有将该晶石丢至其他区域才可解除效果（无敌晶石无法破坏）。但对于后期玩家来说，此关是练武器熟练度的圣地，前提是武器需要进驻高等级的“武器上达屋”。

冰の女王

冰之女王马蒂拉斯会使用大范围的特殊攻击，小心一些即可。敌人的数量很少，消灭杂兵后专心围攻BOSS即可。

第六话 拉哈鲁的挑战信

ブレアの森

逢魔が森

敌人数量相当多的一关，如果不灵活运用范围魔法和技能可能会很难办。另外这也是NDS版惟一在敌人配置上和其他版本有出入的一关。

黒ミサ跡地

虽然只有一个敌人，但实力却不容小瞧。她身上的装备还不错，建议先用盗贼偷盗过来再消灭。

魔女たちの墓标

纯粹搞笑的一关，基本上不用动脑子。你甚至可以把大部分普里尼都合体后再统一消灭。

うごめく影



一周目几乎没有办法胜利的一关，别次元魔王即使分身成10个小魔王也依然实力强劲。这个LV75的魔王只要打败一个，其经验值就能够达到107646，是二周目初期练级的好地方。

夜に巣食う者

虹……色战队，拜托，能不能来几个正常点的。本关会有随机传送的晶石效果，如果你觉得很不适应的话还是先破坏右上的晶石吧。红战士的实力并不强，拉哈鲁一人单挑都绰绰有余。

デスソース

第三次面对中ボス，这回他的等级已经涨到了LV22，更难对付了。其他需要注意的就是敌人会使用技能“恶魔の息”给我方附加各种异常状态，可以在魔王城多买点“妖精の粉”带去。

第七话 魔王大人这份工作

火龙の息吹

焦热の风

此关是游戏中第一个练级圣地，由于有“经验值+100%”的晶石效果，再加上敌人比较集中，可以快速地赚取大量经验。首先我们需要做一些准备工作，比如制造一把“EXP增加屋”等级较高的武器，然后尽量地削弱每一个ゾンビ之后让他们合体，合体的等级可以依照自己情况而定。如果你的MANA足够，还可以使用议会的“敌をもっと强くして欲しい”议题将敌人的等级强化。在这里练到七八十级就可以收手了。

猛る炎柱

本关惟一麻烦的是有一个“敌强化3倍”的晶石效果，需要优先破坏。

怒れる大地

首先将两侧“禁止进入”效果的晶石破坏掉，然后派近身攻击系角色清场就可以了。魔法系角色由于受到“沉默”效果的牵制，本关无需上场。

赤き雪原

没什么需要注意的关卡，占领了“攻击力、防御力+50%”的色块后等敌人来犯就行了。

梦の燃え迹

本关的BOSS很弱，但别急着打死，它身上的那些装备还是很不错的，如果有盗贼的话就先偷过来用用。其余的杂兵派手下一次性解决就好了。

第八话 赤之月

月渡しの雪原

死の景色

一上来全场就都是“敌强化3倍”的负面晶石效果。如果你在第七话没有好好练级，那么就必须快速地破坏晶石了。サイクロプス的攻击力比较高，特别是在三倍强化的情况下，很容易秒掉我方HP较少的角色。

零下の箱庭

本关敌人从1级到32级不等，很是麻烦。最好趁它们队列还整齐的时候使用范围攻击技能一举消灭。

冻りゆく魂

务必优先破坏“敌强化3倍”和“攻击回数+1”的晶石，然后利用“攻击力−50”的晶石来削弱敌人就可以轻松获胜了。

月下の雪镜

本关敌人的范围技能很强，最好采用逐个围剿消灭的办法来解决。两个シェイド身上可以偷得不错的魔法装备。

第九话 地球勇者高顿船长

星の墓

ヴァルギブスⅣ

让我们期待已久的第二个练级圣地终于来了。本关敌人以“3×3”的格子排列，范围为“3×3”的攻击技能可以很轻松地将它们解决。剑、拳套和魔法都有这样的攻击技能，虽然打一场的经验值不如“7−1”来得快，但效率却是没得说。如果你有足够的耐心，就通过强化敌人（最理想为8次强化），向着200级的目标努力吧！

有机体サーヴェン

本关一开始可以使用晶石将敌人隔开，这样分集团歼灭起来就比较轻松了。

スフィアⅧ

正篇中最后一个绝佳练级点。我们首先需要将敌人等级强化8次（如果你在ヴァルギブスⅣ就强化够了，这里就不用强化了），此时敌方师范代的等级均为99。由于游戏本身的设计，等级为99的敌人经验值比322级的敌人还要高（汗）。此时杀一个师范代的经验值大概在9W左右，200级不会再是问题了吧。

クロスポイント

由于敌人レイス会提高自身能力，所以建议使用沉默的晶石效果来防止，再用近身攻击来击破。

惑星シスの断片

机器人和傻子船长的登场还真是华丽，建议派僧侣去搞定机器人，拉哈鲁等近身攻击系的角色围逼船长。

第十话 天使、恶魔与人类

ゲヘナの海

烧き尽くす战栗

本关的蓝色色块附加有“无敌”效果，想要取消的话很麻烦，还是在中央的桥上等待敌人上钩吧。

叹きの赤土

ドラゴン的攻击力很可怕，另外还有会附加异常状态的小恶魔系敌人。建议先把杂兵清理掉再集中对付ドラゴン。

罪を焼く大地

本关最好先把敌人引到“攻击回数+1、回复40%”的安全区域上来解决，否则对我方极为不利。

炎の暴政

本关有“经验值+100%”的晶石效果，多利用它来练级吧。敌人的难度不高，很容易解决。

红莲地狱

中ボス第四次登场。不过本关最麻烦的是那两个ファフニール，等级不高的话建议回上一关练一下级。当然，那些在“9—3”之后就练到200级的玩家自然不用担心。

第十一话 勇者的心、魔王的心

死者の森

暗のささやき

本关同样有一个“经验值+100%”效果的晶体，星ドクロ的防御力很低，提前用近战系消灭就没什么威胁了。

さまよう恐怖

初代勇者ルーンナイト的风车斩很具威胁性，需要特别注意。敌人之间会互相释放能力加成的魔法，注意不要将时间拖太久。

はいよる亡灵

本关不要急着总攻，利用魔法远程消灭一些敌人后再去破坏晶石的战术会比较安全。

勇者の墓

“敌强化6倍”的晶石效果对于我们来说简直就是噩梦。如果打不过的话就去议会降一点敌人的等级后再回来吧。只要能够破坏晶石就可以取胜了。

第十二话 魔界战争（前篇）

星の墓场—II

エンブリヲ星灵体

本关的要点在于速战速决，直接让近战系角色冲上去肉搏就可以了，敌人全部都是远程系。小心不要踩上每回合损失20%HP的色块。

第4コアポイント

本关的色块效果很复杂，大多对我方不利。可以考虑先将晶石都消灭后再攻击敌人。

星融合空间

变本加厉的一关，基本上可以安心对敌的区域很少。使用远程角色攻击或者不断回复以支撑主力的办法比较有效。

铁砂漠ミニオンIII

终于脱离了“晶石效果”的噩梦，我们可以安心对付另一勇者——卡斯其了。小心他的“特に超电磁融合爆破”，会直接攻击3×3格子内的我方角色。

第十三话 魔界战争（后篇）

ガルガンチュワ甲板

α—IIIポイント

两门粒子炮的攻击力可不是好玩的，幸好不用将它们打倒，使用投掷快速到达黄色区域就能过关了。

ガルガンチュワ舰内

第一メイン通路

首先搞定拿铳的两个士兵，接下来的几个人很轻松就能干掉。

第二メイン通路

サイボーグ兵的风车斩比较难办，最好上来就用威力和范围较大的剑技猛轰，不给敌人反击的机会。

第三メイン通路

卡斯其还是阴魂不散的，而且实力加强了许多。先破坏强化敌能力的晶石后再围攻他会比较方便。

总司令室

本关没有BOSS，但有许多实力不俗的天使兵撑场面。还是老办法，逐个围攻击破。

最终话 战斗的终焉

天界

导きの仪式廊

中ボス最后一次出场“搅局”，等级也上升到了70左右。最好在有经验值加成的色块上将其消灭，好好赚他一笔。

天使の园

由于存在每回合随机传送的晶石效果，本关战斗起来要更加谨慎一些。切记保护好魔法系角色，中级天使兵基本上一击就能将他们消灭。

歌う圣灵の间

本关敌人数量很多，好在中级天使兵削弱了一些，更加容易对付了。敌人ルーンナイト会使用强化魔法，优先解决为妙。

战天使の斗技场

敌人的强度已经非常高了，一路不练级直接到本关的玩家是很难通过的。附有禁止通行效果的晶石应该先行破坏。

罪人封印室

卡斯其的实力不是很强，对付那些恶魔，我们还是得靠自己的力量。5个恶魔一起围攻的话我们基本上是挡不住的，所以最好派等级不是很高的人手负责吸引和投掷，将敌人分散。

大天使の神殿

守护天使の壁

和罪人封印室相比，这三个大天使兵简直就是开胃用的，随便你怎么解决吧。

断罪の间

ブルカノ的能力很强，而且会使用3×3的范围攻击技能。贸然深入敌阵的话很容易吃亏。最好从外至内一点点来，反正已经是决战前夕了，不要着急。

神の祭坛

最后一战首先需要解决5个大天使兵，最后再对付移动力为7的大天使ラミントン。此关可以派盗贼上场，ラミントン身上有不少好东西。

NDS版追加角色入手方法

プレネール

超高人气角色，二周目时在议会选择第三个空白选项后加入。想得到她的玩家可以利用第一话的“中ボス结局”来快速进入2周目。

アデル/ロザリンド

通过练武洞窟最后一关“魔镜之间”7次，并在第7次打倒两人后加入。

ゼタ

通过议会将敌人等级强化至20之后，完成星之墓场新出现的EX关卡惑星シスの断片2。ゼタ是所有角色中装备修正值最强的一个。

アントワール

艾特娜篇完成关卡“4–1”后加入。

アサギ

通信对战得点100以上后加入。不过除了反击能力之外，各个能力值都很差。



作为“《魔界战记》系列”的粉丝，本作的推出自然会感到欣喜。但可惜的是，虽然内容一点也不缺，但画面的严重缩水和拖慢还是让人感到有些不舒服。而且，一个第二次复刻的游戏，仅仅只增加了几个可用角色，是不是太敷衍了事了一些呢？所以，如果你有时间又有PSP的话，我建议你还是去重玩一遍《魔界战记 携带版》，至少在画面上不会让人那么遗憾。

剑、魔法と学園モノ。

推荐度 B

剑、魔法与学园物

剑と魔法と学园モノ。

PSP	Acquire	RPG	2008年6月26日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

文 雷伊
美编 咕噜

攻略透解 GUIDE THROUGH

自从与SCEJ合作的《勇者别嚣张》在PSP上获得了意想不到的好成绩后，Acquire在PSP上的动作变得渐渐频繁起来。这款《剑、魔法与学园物》就是它们最新代理发行的一款迷宫RPG作品。尽管本作有着可爱的外表，但内在的系统却继承了《巫术》类游戏特有的复杂，刚开始接触的话难免会手足无措。这里为大家献上游戏的入门攻略，希望能够给大家的攻关过程有所帮助。

队伍编成

看完开篇的简单剧情后，玩家位于职员室中，此时可以发现画面两侧的同伴栏还是空的，显示的是“募集中”。为了能够进行之后的冒险，我们首先要做的自然就是组建一支属于自己的队伍。选择“编制”可以将游戏自带的几个默认角色编入队伍中，当然，如果你觉得这样成就感不太足的话，也可以选择“入学”来亲手创建属于自己的角色。

BP值

进入创建菜单后，玩家一开始可以设定角色的名字、性别、种族和性格。此时我们可以发现画面中间的框下方有个附加点数（ボーナス，简称BP），这些点数可由玩家自由分配给自建角色的各项能力。需要指出的是，这个BP值是随机生成的，低的时候可能只有6、7点，但高的时候可能达到40点以上甚至50多点。如果对当前的BP不满意的话，可以按×键回到上层菜单再进入，直到刷到自己满意的BP为止。有更多的BP值，也就意味着玩家可以把更多的附加点数分配到角色的各项能力上，角色的能力值自然就会越高。可以毫不夸张地说，用充足的BP来强化角色的生命力等各项能力，将对游戏初期的难度将起到相当大的作用。不过需要提醒大家的是，BP的随机性是非常高的，有时也许刷了几个小时也刷不到自己满意的点数，所以关于BP还是不要太苛求，能有个20点以上就可以了。

选择学科

本作中的学科在性质上等同于其他作品中的职业。游戏中的种族一共有10种，每个种族都有男女两种性别，不同的种族擅长的学科也不一样。而性格一共分为中立、善、恶三种，不同的性格对可以选择的学科有所影响，另外队伍中性格和种族的搭配也将影响到队员们之间的相性。可以选择的学科除了与角色的性别和性格有关外，还对角色的各项

能力值有所要求。在初期想要创造出忍者、君主等对能力值要求较高的学科的角色，是建立在所凹BP值较高的基础上的。表中给出了各学科的选择条件。

队伍中学科的构成将对游戏初期的难度起到决定性的影响作用。一般来说，对于初次接触本作的玩家，比较推荐的为战士、僧侣和盗贼等看起来普通但对攻关意义重大的学科。选择不同的学科，升级时所需要的经验值也不一样，其中升级最快、攻防都比较出色的战士自然成为了初学者必选的学科之一，而僧侣的回复魔法也是游戏中必不可少的，选择盗贼则是因为游戏中有很多宝箱和门需要他们来打开，有他们在队伍中会使初期的攻关过程流畅不少。队伍中最好也能有一位司祭，他们的道具鉴定能力会帮玩家省下不少冤枉钱。而像忍者、炼金术士等升级较慢的学科，在游戏初期是不推荐选择的，尤其是炼金术士，升级时所要的经验值甚至是战士的两倍。顺带说一句，角色在升级时HP只会回复升级时提升的额外数值，但MP则会全部回复。

学科选择条件

学科	性别	性格	力	知惠	精神	生命力	素早	运
战士	不限	不限	12	–	–	–	–	–
魔术士	不限	不限	–	12	–	–	–	–
僧侣	不限	不限	–	–	12	–	–	–
盗贼	不限	中立・恶	–	–	–	–	10	12
司祭	不限	善・恶	–	13	13	–	–	–
召唤士	不限	中立	–	13	13	–	–	13
狩人	不限	中立・恶	12	–	–	10	10	12
炼金术士	不限	善・恶	10	13	–	10	–	13
超术士	不限	善・恶	–	13	13	8	8	14
修道士	不限	善・中立	13	9	12	13	10	9
侍	不限	善・中立	12	13	9	12	11	9
神女	女	中立	14	9	13	14	10	10
君主	男	善	15	10	13	15	10	13
女忍（くノ一）	女	恶	13	11	12	13	15	15
忍者	男	恶	13	12	11	13	15	15

各项能力解说

角色的能力主要分为力、知惠、精神、生命力、素早和运等6项，不同种族在初始能力上的分配存在着较大的差异。下面我们就来具体看看这6项能力具体代表的含义。

力	即角色的物理攻击力，对以武器攻击为主的学科来说非常重要。
知惠	影响魔术系魔法的习得速度和威力，以及鉴定的成功率，是魔术系魔法系学科的重要能力。
精神	影响僧侣魔法的习得速度，对僧侣系学科来说非常重要。
生命力	影响HP的成长率、复活几率，是游戏中最重要的能力之一。
素早	即速度，影响角色的行动速度和盗贼相关技能，同样是游戏中最重要的能力之一。
运	影响拆陷阱等盗贼技能的成功率以及无属性咒文的威力。

种族相关

游戏中一共分为10个种族，他们的初始能力不同，擅长的学科当然也不相同，下面就来对这10个种族进行简单介绍。种族之间有着相性关系，如果相性不好的话会影响战斗时的效果，比如天族和所有种族的相性基本都很好，而魔族则基本上和所有种族相性都很差等等，不过由于相性可以靠不断发动合体技来提高，因此这里就不对种族间的相性做详细介绍了。

人类（ヒューマン）	各项能力都比较平均的种族，没有特别擅长的学科也没有特别不擅长的学科。
精灵（エルフ）	能力相对来说比较平均，不过知惠和精神略高一些，培养成魔法系角色还算不错。
矮人（ドワーフ）	力、精神和生命力较高，适合成为摆在前列的僧侣系角色。由于素早和运气值较低，因此不能指望让他们成为盗贼系角色。
地精灵（ノーム）	知惠、精神较为突出，初始生命力在全种族中是最低的，因此很显然他们不适合成为前卫型角色。地精灵特有的种族特技"プロテクション"可以防止即死。
克拉兹（クラッズ）	素早和运气不错，其他能力则都较弱，除了盗贼系学科外几乎没啥用武之地。
妖精（フェアリー）	知惠、素早和运气值不错，尤其是初始素早是全种族中最高的，因此成为魔术士或盗贼都不错。拥有浮游能力，可以躲避地面上的电流，也可以淌过深水区。
猫人（フェルパー）	运气值比较差，因此不适合成为盗贼系角色，建议成为前卫型角色。
龙人（バハムーン）	力和生命力较高，知惠和精神都非常低，适合成为前卫型角色。他们的吐息（ブレス）能力可以对一组敌人造成伤害。
魔族（ディアボロス）	能力较为平均，运气相对较差，知惠则较高，适合成为魔术士类角色。同样拥有吐息能力。
天族（セレスティア）	精神力在所有种族中是最高的，因此最适合成为僧侣系角色。该种族具有的浮游能力可以回避地上的电流，也可以淌过深水区。

学科性能

战士

攻防都比较出色的学科，可以说是入门玩家的必选学科之一。其魅力除了可以担任令人放心的前卫型角色外，还在于其升级速度是所有学科中最快的，所以培养起来效率最高。在升级的时候，战士的命中率和回避率上升机会很大，并且他们能够装备的武具种类也相当丰富。



技能

名称	习得等级	效果
鬼神斩り	13	对敌人进行3次连续攻击，不过之前要先选"集中"蓄力。
二刀流	16	单手武器可以两手装备，原本只能作为主武器的武器可以作为副武器使用。
真・二刀龙	50	除了飞行道具以外的所有武器和盾牌都能两手装备。
魂补完计划所持	99	可以进行转生。

魔术士

身为魔术士，攻击魔法自然是少不了的，但是由于每个级别的MP最多只有9，因此若想让魔术士毫无顾忌地发动攻击魔法显然是不现实的。魔术士的魅力还在于他们有许多便利的辅助魔法，比如显示地图的マプル、浮游魔法フロトル等，在后期习得的瞬移魔法テレポル可以前往地图上任意已经去过的地方，令迷宫探索的便利程度得到极大幅度的提高。

技能

名称	习得等级	效果
精魔の力	1	对精灵、魔法生物攻击效果加强。
倍加魔法	13	魔法效果变为原来的两倍，但要先选择"集中"蓄力。
魂补完计划所持	96	可以进行转生。

僧侣

毫无疑问是队伍中的回复高手，包括回复异常状态和回复HP在内均非常在行，因此也是队伍中的必备学科之一。这个学科的好用之处还在于等级提升到7级时可以学会MP自然回复技能，这样就等于拥有了源源不断的MP。利用13级时学会的MP交换技能，僧侣可以成为一台"人工MP制造机"，去为其他有需要的同伴输送MP。

技能

名称	习得等级	效果
灵不の力	1	对灵体、不死系的敌人攻击效果加强。
MP自然回复	7	MP可以通过在迷宫中行走来回复。
MP交换	13	将自己与同伴的MP进行对换。
魂补完计划所持	96	可以进行转生。

盗贼

盗贼最为便利的自然是他们的盗贼相关技能，包括开门、陷阱识别和解除等力等等。如果没有他们的加入，那么初期在迷宫中的冒险就会变得磕磕碰碰，极不顺畅，因此盗贼也是游戏中特别是中盘之前不可或缺的学科。如果你的盗贼防御能力不是很出色，也可以让他们装备弓箭在后方进行支援。



技能

名称	习得等级	效果
盗贼力检定合格	1	开门、陷阱识别和解除能力加强。
强夺	7	可以攻击任何位置的敌人，有时可以抢到金钱，需要先选择“身を隠す”指令隐身，隐身效果会一直持续到被敌人发现为止。抢到的金钱数额等于敌人的经验值。
二刀流	26	单手武器可以两手装备，原本只能作为主武器的武器可以作为副武器使用。
魂补完计划所持	94	可以进行转生。

司祭

与生俱来的鉴定能力是司祭最吸引人的地方，因此无论你喜不喜欢这个学科，司祭也是必选的学科之一，哪怕你不想让他们参加战斗，至少也要让他们待在学校里坐冷板凳。因为一旦你需要鉴定东西的时候，他们的用场就来了，可以省去花钱去商店鉴定的一大笔经费。司祭可以同时习得攻击和回复魔法，不过习得速度很慢，要到后期才能在战斗中发挥真正价值。

技能

名称	习得等级	效果
灵不の力	1	对灵体、不死系的敌人攻击效果加强。
道具鉴定	1	能够对入手的未知物品进行鉴定。
精魔の力	4	对精灵、魔法生物攻击效果加强。
レクイエム	7	可以将一组灵体、不死系的敌人净化，从画面中消去。
魂补完计划所持	91	可以进行转生。

狩人

在攻击和辅助能力方面都比较值得信赖的学科。可以装备的武器和防具种类比较丰富，远距离作战能力强，近距离也不错。可以学会的魔法是超能力系，每个级别的魔法最多可习得两种，这使他们在辅助性能方面也有着一定的用武之地，可较早学会解毒魔法等还是比较实用的。盗贼性能方面比专门的盗贼要差一点。

技能

名称	习得等级	效果
盗贼力检定合格	1	开门、陷阱识别和解除能力加强。性能不如盗贼。
ロックオン	13	要选择“集中”才能发动，攻击附加即死几率。
魂补完计划所持	89	可以进行转生。

召唤士

召唤士是整个游戏中惟一可以使用召唤魔法的学科，要习得召唤魔法，就必须先去迷宫中的魔法阵签订契约。召唤出的魔物强弱与召唤士的等级挂钩，它们会作为队伍中的第7名成员参加战斗，也就意味着队伍多了一份额外的战斗力，还是相当划算的。

技能

名称	习得等级	效果
召唤阵发动	7	召唤魔物 HP 回复，攻防能力增强。
魂补完计划所持	91	可以进行转生。

炼金术士

游戏中升级最慢的学科，魔法的习得数也比较少。尽管一开始就有炼金能力，但炼金范围只是自己等级＋5范围内的物品，因此在自身等级低的时候这项技能的作用几乎可以忽略不计。等级为10的时候可以学会鉴定能力，但相对司祭来说学得时间过晚而且在效果上也无法与司祭相比，因此实用度也不高。比较好用的技能算是ラッキー，增加物品掉落几率还是很方便的，特别是在BOSS战的时候。

技能

名称	习得等级	效果
炼金	1	可以进行炼金，对物品进行合成、分解和强化。
ラッキー	7	增加杀敌后敌人的物品掉落率。
道具鉴定	10	对未知物品进行鉴定。
道具乱舞	13	连续使用道具。
二刀流	29	单手武器可以两手装备，原本只能作为主武器的武器可以作为副武器使用。
真·二刀龙	45	除了飞行道具以外的所有武器和盾牌都能两手装备。
魂补完计划所持	80	可以进行转生。

超术士

相当全面的学科。7级时可以学会无视攻击射程的技能，令其的战术变得非常灵活，就算在后方也能成为不可忽视的战斗力量。召唤魔法障壁同样是个非常有用的技能，在障壁破碎之前，可以抵御包括魔法在内的一切攻击，是重要的防护手段。另外，超术士也可以学会开锁、鉴定等魔法，辅助性能也不错。



技能

名称	习得等级	效果
精魔の力	7	对精灵、魔法生物攻击效果加强。
攻击范围无限	7	武器的射程无限，可以攻击任何地方的敌人。
魔法壁召唤	13	召唤出令攻击无效的障壁，连续使用之后障壁的耐久力会增加。
二刀流	26	单手武器可以两手装备，原本只能作为主武器的武器可以作为副武器使用。
真・二刀龙	65	除了飞行道具以外的所有武器和盾牌都能两手装备。
魂补完计划所持	89	可以进行转生。

修道士

擅长使用拳法的近战型学科，适合作为前卫，配合专属技能ラッシュ可以给敌人造成较大伤害。和狩人一样，习得的魔法类型也是超能力系，每个级别的魔法最大习得数为2。但相对狩人来说，装备的武器类型少且没有盗贼技能，所以实用性上要稍微差一点。



技能

名称	习得等级	效果
见切り	1	每过一定等级回避值增加，防具装备时效果削弱。
カウンター	7	遭到普通攻击的时候有一定几率进行反击。
ラッシュ	13	3次连续攻击。
二刀流	20	单手武器可以两手装备，原本只能作为主武器的武器可以作为副武器使用。
无刀流免许皆传	50	空手攻击附带一定几率即死效果。
真・二刀龙	60	除了飞行道具以外的所有武器和盾牌都能两手装备。
魂补完计划所持	87	可以进行转生。

侍

侍是所有学科中最早习得二刀流的，因此在物理战斗能力上的实力无须怀疑。13级时习得的“白刃一闪”可以对付一组敌人，是对付杂兵时很有效率的攻击手段，尽管攻击效果会比通常情况下减半，但对付杂兵还是比较有效的。

技能

名称	习得等级	效果
二刀流	7	单手武器可以两手装备，原本只能作为主武器的武器可以作为副武器使用。
白刃一闪	13	一次性攻击最前列的一组敌人，但攻击效果减半。
真・二刀龙	55	除了飞行道具以外的所有武器和盾牌都能两手装备。
魂补完计划所持	87	可以进行转生。

神女/君主

神女和君主的性能有些类似于其他游戏中的圣骑士，既能攻又能守。神女和君主在所持的技能上基本相同，不过神女更擅长攻击，君主则更擅长防御。神女的“舍て身攻击”在对付强敌时有时会有意想不到的效果，配合君主的“かばう”使用的话效果尤为明显，因此这两种学科同时在队伍中会更加发挥出他们的真正价值。

技能

名称	习得等级	效果
灵不の力	7	对灵体、不死系的敌人攻击效果加强。
舍て身攻击（神女专用）	13	对敌单体进行威力巨大的攻击，但自身防御力变为0。
かばう（君主专用）	13	帮同伴承受单体攻击。
二刀流	23	单手武器可以两手装备，原本只能作为主武器的武器可以作为副武器使用。
真・二刀龙	60	除了飞行道具以外的所有武器和盾牌都能两手装备。
魂补完计划所持	85（神女） 83（君主）	可以进行转生。

女忍（くノ一）/忍者

男女忍在性能和技能上都比较接近，回避率都很出色。“无刀流免许皆传”让他们就算赤手空拳也能成为令敌人胆战心惊的对手。另外，开门、陷阱识别等盗贼能力虽然在效果上要比盗贼差，但也还算说得过去。遗憾的是升级较慢，培养起来要有耐心。

技能

名称	习得等级	效果
无刀流免许皆传	1	空手攻击附带一定几率即死效果。
盗贼力检定合格	1	开门、陷阱识别和解除能力加强，性能不如盗贼。
见切り	1	每过一定等级时回避值增加，防具装备时效果削弱。
袭击（女忍）／暗杀（忍者）	7	可以攻击任何位置的敌人，并带有随机混乱效果，要先选择“身を隠す”隐身。
二刀流	20	单手武器可以两手装备，原本只能作为主武器的武器可以作为副武器使用。
灵不の力	26	对灵体、不死系的敌人攻击效果加强。
精魔の力	26	对精灵、魔法生物攻击效果加强。
真・二刀龙	55	除了飞行道具以外的所有武器和盾牌都能两手装备。
魂补完计划所持	82（女忍） 81（忍者）	可以进行转生。

转科

所谓转科，其实就是其他游戏中的转职。本作中的转科没有特别的要求，无论何时，无论你的角色等级如何，只要前往职员室，都可以进行转科。但是在转科方面还是有一些地方需要注意的，那就是转科后的角色等级会变为1，并且经验值也会归0，需要玩家在新的学科从头开始慢慢练级。而转科后的角色，现有的HP会变为转科之前的1/2，比如原本30级的角色HP为1000，那么转科后该角色等级为1，HP为500。另外，转科后的角色在各项能力上保持转科前的不变，并且MP的多少也不会改变，但需要注意的是，原有学科的技能是无法继承的。

之前习得的魔法在转科后也是可以继承的，但由于各个学科的最大魔法习得数是不同的，所以在转科后魔法的继承方面也有一定的规则。以魔术士为例，他们每个级别的魔术士系魔法最多可以学会4种（可以看角色状态栏，左边MP前的数字就代表可以习得该派系魔法的最大种类），现在要将该魔术士转科为召唤士，但召唤士每个级别魔术士系魔法的最大习得数为两种，也就是说之前每个级别学会的魔术士系魔法中，只能继承两种，另外两种是无法继承的。游戏会随机决定继承的魔法种类，但其实玩家也是可以决定要继承的魔法种类的，那就是事先将4种魔法中不想继承的两种忘记，这样电脑就会判断角色继承剩余下来的那两种魔法了。想要忘记魔法，可以调出角色的状态栏，选定魔法之后按□键。





冒险开始

在经过了大篇幅的队伍编成相关的知识介绍后，我们终于可以带着自己组建的队伍展开冒险了。下面要为大家介绍的是校园中各项设施的作用，当然与迷宫冒险相关的知识也是少不了的。

校园各项设施介绍

学生寮

学生宿舍。“编制”为编成队伍。“休息”分两种，其中“休む”为回复MP，而“泊まる”则为HP和MP全回复。需要指出的是，在校园中选择“休む”是免费的，在其他地方则要收取一定费用，而“泊まる”则不管在任何地方都是要收费的。在游戏初期资金极其短缺的情况下，花钱选择“泊まる”来回复HP是非常奢侈的，因此建议在队伍中配备一名僧侣，选择让他免费“休む”来回复MP，然后再用他的回复魔法来回复同伴们的HP，这样就可以节约一笔不必要的开销。“仓库”可以用来存储物品，游戏中每个人身上携带的物品都是有限的，当随身物品栏没有空间的时候，就算在迷宫中打开宝箱，宝箱也会显示是空的，从而无法得到物品，因此一定要及时清理身上的物品，将不要的存入仓库中。



购买部

购买部除了可以买卖物品外，还可以进行解咒和鉴定。当装备了诅咒装备的时候，一般是无法取下来的，这时就需要通过选择“解咒”指令、花费一定的金钱来卸下物品了。玩家在迷宫中得到的物品，基本上都是没有经过鉴定的未知物品，要真正令它们派上用场就需要通过鉴定来查明它们的来历。在购买部中进行鉴定是需要花费金钱的，物品稀有度越高，鉴定所要花费的金钱自然也就越多，不过相应的，在购买部花钱鉴定的成功率也是100%的。一些珍贵物品的鉴定费用动辄几万，这对资金获取比较困难的本作来说是非常不划算的，因此在队伍中建议配备一名司祭，利用他们的鉴定能力就可以免费鉴定物品。而由于通过司祭来鉴定是免费的，所以成功率并不是100%，有些高级物品鉴定成功率更是非常低。如果司祭反复鉴定失败，就会进入“恐惧”（フィア）状态，这时需要先解除该状态（迷宫中行走一段时间或用魔法回复）才可以继续鉴定。



实验室

进行炼金的地方，选择“炼金方法”可以查看炼金的配方。炼金包括合成、分解和强化三种。玩家可以按合成要求准备好素材来合成新的物品，也可以将物品分解成素材，还可以按指定要求来对已有物品进行强化。炼金的配方可以通过购买炼金书来得知，之后就可以在实验室选择“炼金方法”进行查看。炼金术士的炼金技能同样可以达到炼金的效果，不过只有在自己等级＋5范围内的物品才能成功。



保健室

在保健室中可以令战斗不能的角色复活，不过本作中的复活成功率并不是100%的。如果失败的话，角色就会变成灰，如果在灰状态下再次复活失败的话，角色就会灭亡（ロスト）。灭亡后的角色是无法再复活的，将永远离队，因此在复活前存盘是非常必要的，如果没有复活成功那就重新读档。另外，在保健室中还有个“募金箱”选项，这是用金钱来换取经验值的选项，某位同伴募捐多少金钱就可以得到相应数字的经验值。



图书室

可以接受任务和查看游戏履历。选择“揭示版”可以接受任务，选择“专辑”（アルバム）则可以查看游戏中的各项履历。其中“战历”显示的是玩家的基本战斗履历，包括游戏时间、地图征服率、宝箱入手数、道具达成率和各类敌人的讨伐数等。“地图”用来查看各版图的最新踏破情况，游戏中一共有78张地图，如果某张地图的踏破率达到了100%，就会在地图编号右边显示一颗星号。“图鉴”用来查看怪物的资料，包括其种族、属性和能力情况等，选定一个怪物后按↑或↓可以查看其不同等级下的资料，包括HP、攻击力的区间等。选择“道具”可以查看目前的物品收集情况，按L/R或者“↑/↓”可以进行分类查看。



选择“称号”可以查看称号获得条件和获得情况。另外，中盘之后和バルタクス学园图书室的サラ对话可以免费反复获得“古杂志”，卖掉的话可以得到100G，如果金钱实在吃紧的话就用这种笨办法来赚点小钱吧。

称号获得条件

称号	获得方法
人类最强	打倒500个以上种族为人的敌人。
ヴァンパイア	打倒500个以上种族为不死的敌人。
冥王	打倒500个以上种族为灵的敌人。
百兽の王	打倒500个以上种族为兽的敌人。
リザードキング	打倒500个以上爬虫类的敌人。
プラントマスター	打倒500个以上种族为植物的敌人。
ドラゴンロード	打倒500个以上种族为龙的敌人。
ヘラクレス	打倒500个以上种族为昆虫的敌人。
巨人族の长	打倒500个以上种族为巨人的敌人。
エレメントマスター	打倒500个以上种族为精灵的敌人。
古の贤者	打倒500个以上种族为魔法生物的敌人。
天界の支配者	打倒500个以上种族为神的敌人。
地狱の皇帝	打倒500个以上种族为恶魔的敌人。
特待生	入学时凹出40点以上的BP值。
レジェンドオブマゾ	有同伴的耐力（スタミナ）在30以下。
チームサーティ	同伴有30人以上远征。
南の帝王	所持金钱超过100万。
Mr.マッピング	地图的征服率超过80%。
卒业生笔头!	从バルタクス学园毕业。
なまいきな勇者	有同伴的等级超过80级。

职员室

主要进行与同伴相关的一些操作。“编制”为编成队伍；“入学”为创建新角色；“阅览”为查看同伴的状态；“转科”可令同伴进行转职；“退学”为删除同伴。

校长室

在这里可以执行“催眠术”指令。催眠指令可以用来变更同伴的性格，不过有时会发现就算选择了催眠也无法改变性格，这就牵涉到了一个隐藏的性格内部参数的问题。在迷宫中可以看到一些不会主动攻击我方的敌人，此时会出现3个选项，选择“战う”时隐藏的性格参数就会由善→中立→恶；选择“样子を见る”时不变；选择“立ち去る”则参数由恶→中立→善。利用选项来调整参数，满足条件后就可以改变性格了。

迷宫冒险知识

迷宫相关

本作的迷宫主要分为地下道和地下迷宫两大部分。地下道通常连接世界地图上的两个地点，一般由三个部分组成，分别是L、中央和R。其中中央部分的地图是固定的，而L和R的地图则是随机抽选的(注意不是随机生成)。根据迷宫的不同，L和R的数量也会不同，初期L和R一般只有1张地图，但到了后期甚至多达5张，也就是说，走完整个地下道最多一共要走11张地图。大部分地下道中央的某个房间可以进入地下迷宫（需要满足一定条件取得特殊的钥匙)，地下迷宫的地图是固定的，其中通常有BOSS级的人物在等着大家。



游戏中的不少迷宫还是比较复杂的，随时按□键查看地图以免迷失方向是必不可少的。不过地图并不是随便就能查看的，必须身上事先携带该迷宫的地图（商店购买或迷宫中随机获得)，另外，用魔法也可以显示地图，不过有一定的持续时间。按下□键后按L或R键就可以切换查看各章地图。在迷宫的左右两个出口附近都有魔法球，利用它们可以直接回到バルタクス学园。

迷宫中的有些区域会有机关，比如地图上显示顺时针箭头的区域，踩上去后就会随机变换玩家面朝的方向。有的区域地板上会有电流，如果



踩到的话就会伤血，需要用浮游魔法才能躲避，甚至有的墙壁上也会有电流，这类墙壁在地图上会用虚线表示，还算好辨认。另外，有些深水区域普通人是无法淌过的，必须浮游系角色或用浮游魔法才能淌过。另外，迷宫中还有些门（通常是栅栏性质的）即使盗贼也无法打开，这需要在迷宫中的某处找到魔法钥匙（マジックキー）才能将它们打开。通常这些都是一些要道或捷径，打开以后会使探索方便不少。在迷宫中行走时，有时画面上会有“XXは何かに气付いた”的提示，这说明你身边有隐藏门，按○调查就能找到隐藏道路。

战斗相关

游戏的战斗为踩地雷式，而视点则为主观视点。每场战斗最多允许我方6名同伴上场，其中画面左侧的3名为前卫，而右侧的3名排在队伍的后列。敌人中同样有队列之分，最多时一共会同时出现4列敌人。在攻击敌人的时候要考虑到武器的攻击范围，其中S最短，在前排时也只能攻击到最前列的敌人，LL最长，可以攻击到后排的敌人。如果嫌战斗节奏太慢的话，同时按下滑杆的↓和○键就会进行高速自动战斗，不过自动战斗我方都会以默认的物理攻击来进行，如果遇到强敌的话不推荐使用。

此外，在画面右上方我们可以看到一条情绪（テンション）槽，在完成任务之后这条槽就会增长，而在战斗中攻击敌人这条槽也会增加，增加的幅度会随着角色之间的相性而变化，相性越好增加得就越快。当这条槽累积到一定程度并满足特定条件的时候就可以发动合体技。合体技不仅效果明显，还可以提高同伴之间的相性。



合体技一览

名称	消耗情绪槽	对象	条件	效果
爆裂拳	50	敌全体	队中有战术学科同伴两名	我方全员对敌全体进行攻击。
集中炮火	40	最前列的一组敌人	队中有战术学科同伴两名	我方全员对最前列的敌人进行攻击，命中率100%且后列的同伴即使没有远程武器也能攻击到敌人。
先手必胜	40	和盗贼系角色关系好的同伴	队中有一名盗贼学科同伴以及和他关系不错的同伴两名	关系好的同伴先制攻击。
激走大逃亡	10	我方全体	队中有一名盗贼学科同伴以及和他关系不错的同伴两名	除剧情战外的战斗100%逃走成功。
绝对壁召唤	40	我方全体	队中有法师系同伴两名以上	制造防御障壁减轻所受伤害。
倍化魔法阵	50	我方全体	队中有法师系同伴两名以上	使用回合内法师的魔法效果提升。

其他知识

1.可能有的玩家一开始接触本作时不知道如何帮角色更换装备，更换装备的操作在本作中确实比较别扭，它没有专门的装备菜单，而是需要是在自身携带的物品上按○键选定后选择装备才可以。如果不是自己身上携带的物品，则需要先将物品交给该角色（选择“渡す”）后才能装备。

2.本作角色升级时的各项能力是随机增长的，有时甚至还会出现升级时某项能力反而下降的情况，因此建议在角色快要升级的时候存个档，如果角色的能力提升得不满意就重新读档。建议队伍中同伴们离升级剩余的经验值不要太过接近，这样凹能力时就会比较麻烦。因为可能会出现几个角色同时升级，其中有位成长得很好，但有位却很差的情况。想要调整经验值，可以去保健室选择“募金箱”指令花钱调整。

3.本作中敌人的能力是在一个范围内随机浮动的，在图鉴上可以发现它们不同等级下不同能力的浮动范围，而且浮动的区间非常大。敌人的能力直接决定了战斗的难度，尤其是一些BOSS战，也许你这次去挑战觉得困难无比，但下次去挑战却一个合体技就消灭了，因此在碰到强敌时也不要放弃，多读几次档试试看，几次S/L后实在打不过就继续练级吧。另外，BOSS级的角色均有一定几率掉落稀有物品，因此战斗前的存档自然是少不了的。



4.如果队伍被困在了迷宫中，不要放弃，此时存个档退出，重新读档后可以重新编成一支队伍去迷宫中解救被困的队伍，只要按○键选择“仲间探索”就可以寻找迷宫中被困的同伴，从而将他们解救。

全任务指南

本作的剧情主要是按照任务制来推进的，不断完成任务就会有新的任务陆续出现。要接任务首先要去图书室，接下任务后前往委托人所在的地点选择“报告”，再选择任务相关的话题就可以听取任务的内容，达成任务的条件后再回来报告才算真正完成。完成任务后可以提升情绪槽，另外还有些任务就算完成后，也可以继续反复地将任务中要求的物品交给委托人，以此来反复换取任务报酬。



バルタクス

任务名	任务类型	等级	委托人	内容
实习授业	课题	4星	职员室ユーノ	从カウサ地下道中央左下的房间前往カウサ地下迷宫，在地下迷宫的（X12，Y5）打倒ダイオウバサミ。
ランツレートへ	课题	5星	校长室ファインマン	要将上级之前的所有カリキュラム任务全部完成才会出现的任务，需要前往ハウラー湖从アイラ处获得“迷宫のカギ”。
迷宫探索	课题	6星	职员室ファインマン	前往12个地下迷宫分别打倒神秘少女，一开始并不是所有地下迷宫都能前往，将前期5个地下迷宫（ホルデア、バトル、バルタクス、ジェデロ和ヤムハス，注意是地下迷宫，不是地下道）中的少女打败后就会发生剧情，回去职员室报告后就会开通其他地下迷宫。
ディモレアを倒せ	课题	7星	职员室ファインマン	在ハウラー地下道中央（X0，Y0）与ディモレア发生两次战斗，完成该任务后本篇结束，ハイント地下道开放。
ゼイフェアへ	课题	7星	职员室ファインマン	通过ゼイフェア地下道前往最后的ゼイフェア学园。
综合カリキュラム初级	课题	1星	职员室ユーノ	听取游戏相关的小知识。
综合カリキュラム中级	课题	3星	职员室ユーノ	将古代或魔力的硬币（コイン）交给ユーノ，硬币可以在迷宫中打怪随机获得。
综合カリキュラム上级	课题	3星	职员室ユーノ	回答5道综合测试题，答案依次为“いいえ→神女→13→いいえ→侍”。
综合カリキュラム特级	课题	8星	职员室ユーノ	前往バルタクス地下道中央（X06，Y06）处与教师们进行战斗。
战术カリキュラム初级	课题	1星	校长室ライナ	听取战术相关的小知识。
战术カリキュラム中级	课题	2星	校长室ライナ	在トレーン地下道中央的（X19，Y19）处发生剧情，其中白色的敌人较弱，而黑色则相对较强。
战术カリキュラム上级	课题	4星	校长室ライナ	在ホルデア登山道中央区域发生BOSS战。
战术カリキュラム特级	课题	6星	校长室ライナ	与トハス地下道中央（X18，Y18）的デュラハーン发生战斗。
盗术カリキュラム初级	课题	2星	购买部ニャオミン	回答物品价格相关的问题。
盗术カリキュラム中级	课题	2星	购买部ニャオミン	找出トレーン地下道中央西南方的隐藏门，然后听取与陷阱相关的知识。
盗术カリキュラム上级	课题	3星	购买部ニャオミン	前往ホルデア登山道中央（X8，Y8）会发现盗贼并与之战斗，战斗中我方会全员陷入恐惧状态，最好能够用合体技将其快速解决，之后回去将获得的“铅笔削り”交给ニャオミン即可。
盗术カリキュラム特级	课题	6星	购买部ニャオミン	从ニャオミン处听取相关知识。
魔法カリキュラム初级	课题	1星	实验室ドークス	听取魔法相关的小知识。
魔法カリキュラム中级	课题	3星	实验室ドークス	按照指示，对“ぱちんこ”进行分解和合成，合成时所需的素材可以去地下迷宫刷，也可以在商店重新买一个“ぱちんこ”分解得到。
魔法カリキュラム上级	课题	3星	实验室ドークス	将火、水、雷、土、暗或光之粉中的任意一个交给ドークス，这些物品可在迷宫中打怪随机获得。
魔法カリキュラム特级	课题	6星	实验室ドークス	在トレーン地下道中央（X06，Y06）处与ホムンクルス进行战斗，可多次进行。
圣术カリキュラム初级	课题	1星	保健室ジョルー	听取圣术相关的小知识。
圣术カリキュラム中级	课题	3星	保健室ジョルー	在ホルデア登山道中央找到ルディ，并将“归还札”交给他。
圣术カリキュラム上级	课题	3星	保健室ジョルー	前往バルタクス地下道中央回收3具遗体。
圣术カリキュラム特级	课题	6星	保健室ジョルー	得到“やさぐれ淑女”后，前往ランツレート，该道具可以在バルタクス购买部中买到。
バルタクスの番长	委托	3星	学生寮マクスター	将“折れた木刀”交给ターク，该物品可以在迷宫中随机得到，怕麻烦的话也可以买一把“小刀”分解得到。
真の番长	委托	4星	学生寮マクスター	在バルタクス地下道中央（X17，Y17）处与マクスター见面。
学园七不思议	委托	1星	图书室サラ	接下委托便会自动完成。
学园祭	委托	4星	购买部ニャオミン	将“ネコミミ”交给委托人，“ネコミミ”可以在接受任务后从カウサ地下道中央的ムスペル处得到，也可以直接从商店购买。
学ランスケルトン	委托	5星	学生寮マクスター	在ジェデロ地下道中央（X12，Y2）处与ムスペル发生战斗。
兄弟仁义	委托	5星	学生寮ターク	在ジェデロ地下道中央（X12，Y2）处发生剧情。
总番继承	委托	7星	学生寮ターク	在ラーク地下道中央（X17，Y17）处打倒アンデット番长。
学园案内	课题	1星	图书室サラ	听取学园中各种设施的作用。
恋の行方	委托	5星	图书室サラ	3次将“情书”（ラブレター）交给サラ，情书可以在迷宫中打怪随机获得，也可以通过分解“ハートのお守り”等来获得。
宝の地图	委托	3星	购买部ニャオミン	将“宝の地图”交给ニャオミン，此时会出现两个选项，如果把地图卖给她可以得到1000G，如果选择不卖并自己寻宝则会发生剧情。只要选择过一次自己寻宝就可完成任务，此后如果再将地图出示给她并选择自己寻宝的话，累计6次就可以从ニャオミン处获得奖励道具“古いマンガ本”。
风に乗って	委托	4星	实验室ドークス	将“飞龙のヒゲ”、“飞龙のウロコ”、“飞龙のツメ”中的任何一个（它们都可以在迷宫中随机得到）交给委托人，就可以得到在世界地图上召唤飞龙进行瞬移的“飞龙召唤札”。任务完成之后，可以继续将3种道具中的任何一种交给ドークス，从而反复换得“飞龙召唤札”。
世界三大铭酒酒需要	委托	5星	保健室ジョルー	将鬼姬、新月酒和想星恋幕三种酒中的任意一种交给ジョルー即可，不过每种3瓶。其中鬼姬可以在ランツレート购买，新月酒可以在マシュレニア购买，想星恋幕则要在迷宫中随机获得，显然前两种酒的获得方法要方便得多。

バルタクス

任务名	任务类型	等级	委托人	内容
恶灵退散!	委托	3星	图书室サラ	将“魔除けのお札”交给サラ，该道具可以在各地的商店中买到。
ゴキキラー	委托	4星	校长室ライナ	将杀虫剂交给ライナ，委托时要求的是“ゴキキラー”(可由3个ゴキキター合成)，但最好是将“ゴキキラーブロ”（由3个ゴキキラー合成）交给她，这样就可以得到“转生の结晶”作为奖励，而通常情况则只能得到“转生の勾玉”。
心の手纸	委托	4星	校长室ファインマン	将ユーノ写的信送到マシュレニア的ニーナ处，要往返两次。
モンスター军团大暴走	委托	8星	职员室ユーノ	前往ハイント地下道中央（X10，Y17）处发生4连战。

マシュレニア

任务名	任务类型	等级	委托人	内容
リハビリのお手伝い	委托	8星	职员室ニーナ	在ヤムハス地下道中央（X12，Y17）处与ニーナ进行战斗。
マシュレニア学府案内	课题	2星	图书室エストレッタ	学园向导任务，接下后就会自动完成。
デートなさい！	委托	2星	图书室エストレッタ	与可爱的エストレッタ约会，同样接下后就会自动完成。
何に使うの？	委托	6星	职员室ヴィーマ	将“变装キット”交给ヴィーマ校长，该道具除了可以在迷宫中低几率获得外，还可以通过分解“太阳の石”来得到。将其交给校长后，可以换得令使用者生命力＋1的“不死鸟の泪”两个。
エストレッタの秘密	委托	7星	图书室エストレッタ	前往ジェデロ找出エストレッタ遗忘的东西，接下任务时要从“大きなタオル”、“婚约指轮”、“封印された日记”中任选一个作为寻找目标。

ランツレート

任务名	任务类型	等级	委托人	内容
カレーが作れない	委托	5星	学生寮マート	将“丈夫な锅”交给マート。
传说のお面	委托	3星	购买部ダグ	将“传说のお面”卖给バルタクス购买部的ニャオミン。
ダディ・トウリー	委托	4星	实验室メム	将“セイレーンの秘药”交给委托人，很多地方都可以买到这种物品。
手作り青汁	委托	4星	保健室セルン	将“超完熟みかん”、“黄金桃”、“极寒バナナ”交给セルン，可以换得一个“命の实”，完成任务后也可以反复换取。要求的3种物品都可以在商店中买到。
秘密严守！	委托	3星	图书室リサ	前往バルタクス学园与图书室的サラ对话。
职员室の模样替え	委托	3星	职员室コロリョフ	将适合校长风格的桌子交给他，比如“ちゃぶ台”。
生徒搜索愿い	委托	6星	职员室コロリョフ	前往トハス地下道救出ブローン，见到他后就会发生剧情完成任务。

ゼイフェア

任务名	任务类型	等级	委托人	内容
生徒会长を守れ	课题	7星	图书室ニーナ	在ランツレート的职员室与校长コロリョフ见面，然后将アイラ带回来。
逆袭のディモレア	课题	9星	图书室ニーナ	在ハイント地下道中央（X9，Y10）找到ディモレア并救下アイラ。
婚约者になってください	委托	8星	学生寮アイラ	作为アイラ的婚约者与レイツェル决斗。
ゼイフェアへようこそ	课题	2星	图书室トロオ	学园向导任务。
人形たちの时间	课题	8星	图书室トロオ	前往各地下迷宫将“生命のかけら”交给ライフゴーレム们。
囚われの人造生命	课题	10星	图书室ニーナ	前往カウサ地下迷宫找到カマラ发生剧情。
新入生欢迎会	课题	1星	图书室ニーナ	前往トレーン地下道找到トロオ并将他带回バルタクス。





本作在游戏乐趣和耐玩度上做得都比较不错，但在细节上就有些不太到位了，一些操作，如道具交换、武具装备等做得都比较别扭，要花很长时间去适应。抛开在前面的“黄金眼”中提到的本作与《巫术学园2》间的种种惊人相似外，本作的可玩性还是非常高的。游戏的整体难度在《巫术》类游戏里算是比较低的了，再加上它非常吸引人的激萌人设，将它作为进入《巫术》类游戏世界的入门作品是再合适不过的了。



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 米格 VOL.31

暑假到了，收到大学录取通知书的朋友估计要开始选择"战场装备"了。而PSP集游戏、音乐、视频等多种功能于一身，更有强大的自制软件和模拟器阵容，绝对是奔赴校园的首选武器。下面先一起看看PSP软件新闻。

游戏破解

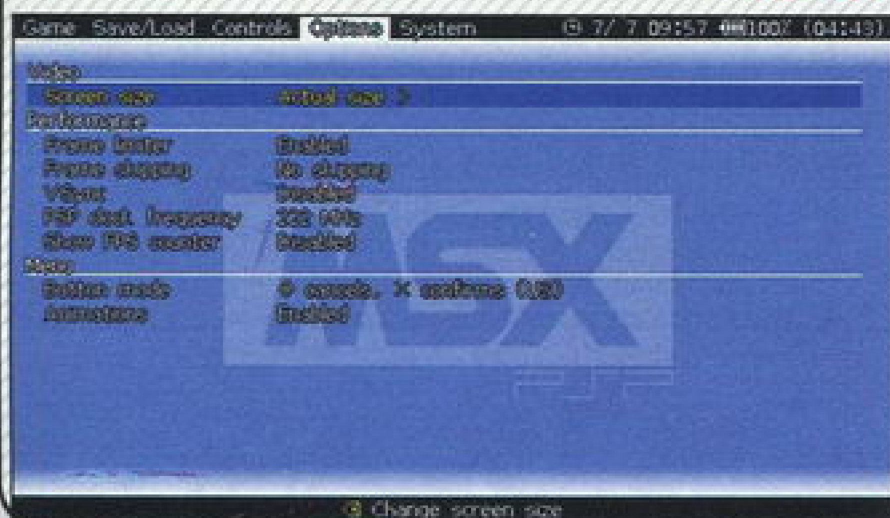
4.01 M33自制固件推出

日思夜盼，Dark Alex终于在6月下旬放出了4.01 M33固件。新固件支持索尼官方4.01固件的全部功能，并修复了使用外置摄像头时无法载入VSH菜单的错误，恢复模式菜单多国语言化。稍后，Dark Alex又放出了改进的4.01 M33-2固件，解决了CPU频率方面的问题，修正了恢复模式中非英语菜单无法正常显示的错误。

Dark Alex同时还发布了针对PSP-1000机型的1.5核心补丁以及针对PSP-2000的即时存档插件PspStates Experiment，使用即时存档插件在PSP游戏中可以实现随时存档的功能而无须受游戏本身的限制。玩家在游戏中按HOME键，再通过R键与其他按键的配合即可将进度保存下来，共提供了9个存储档位。游戏进度会保存到记忆棒seplugins/savestate目录内。要读取存档，则在游戏中按HOME键，再按L键与其他按键的组合即可读取对应按键档位的进度。注意，PspStates Experiment插件只能在4.01 M33固件的新版PSP上使用。想尝鲜的朋友还是快快升级吧，详细升级过程参看本辑"玩转PSP"栏目相关文章。

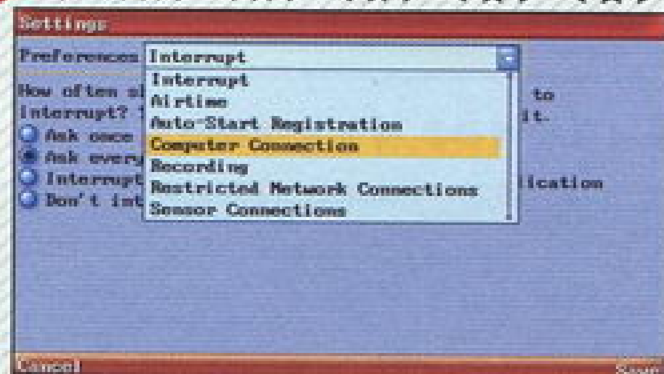
模拟器

fMSX新版发布



PSP上的老式计算机MSX模拟器fMSX于6月29日发布V3.5.35版。新版修复了部分游戏特别是容量超过1Mb的游戏无法正常载入的问题；加入了快进按钮设定，可以在按键自定义菜单中设置，以加快游戏速度；加入了自定义映射类型并写入源代码中。fMSX模拟效果不错，骨灰级玩家可以试试。

PSPKVM 新版公布



PSP用JAVA模拟器PSPKVM于6月28日推出0.4.1版。新版修正了https连接失败的问题、无法使用PSP内置虚拟键盘的错误以及数字键4和6不能正确输入的问题。新版本中还加入了中文拼音输入法，在使用Opera Mini浏览器上网时也可以在Google搜索中输入中文啦！

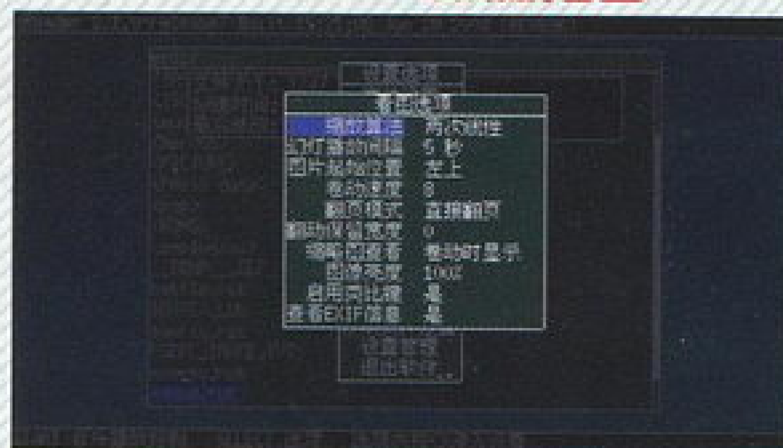
自制软件

LyricShow Player 新版公开



PSP用音乐播放器LyricShow Player于6月24日推出V0.9.6版，此版本由Tgbushack网友修改。新版增强了MP3文件ID3标签读取容错性，修复了播放状态下无法使用L、R键切换歌曲的错误；更改了文件列表显示和歌曲播放界面，使其更具现代感。但新版仍存在不少问题，比如ID3标签中的中文名仍无法正常显示、电量显示不准确等，期待达人们能早日发布完美版。

xReader 新版推出



PSP用电子书软件xReader于6月28日放出V1.1.0 release7版。新版恢复蓝屏死机显示界面，蓝屏时会将技术信息保存到exception.log文件；显示TTF字体时提高CPU频率，加快显示速度；修复在自制固件3.95 GEN-2下无法打开中文文件名文件等的错误，并改善固定亮度显示功能，增加亮度级数选择。

公交线路、列车时刻查询系统城市公交数据更新



国人开发的PSP用公交线路、列车时刻查询系统于6月下旬、7月上旬再度更新。新版能够显示列车车票价格，并加入了换肤功能，用户可以自行更换皮肤，皮肤文件放到skins目录下；数据文件可以用中文名，防止因为拼音同名引起的数据库文件混乱，比如苏州和宿州；改进了公交站点的模糊搜索算法，数据设置界面加入滚动条。作者还自制了电脑端的数据抓取程序，可以从8684公交网（网址为http://www.8684.cn）抓取数据。目前，PSP用公交线路、列车时刻查询系统已经支持434个城市的公交数据以及全国列车数据，适合各地朋友使用。

PSP 用计算器发布



现在连MP3都有计算器，PSP却没有。国人illusioni520开发的Calculator则弥补了这个小遗憾。Calculator是一款PSP专用计算软件，最新版是7月4日发布的V1.1beta。软件由Lua语言开发，可以进行简单的加减乘除计算，界面与Windows上的计算器一样。使用时，用方向键来移动光标选择数字或符号，按○键或×键输入，按R键计算结果，按L键回退，同时按L、R键复位。Calculator的功能比较简单，不支持函数运算。作者还发布了源代码，希望能起到抛砖引玉的作用，吸引更多朋友投入到PSP自制软件的开发中来。

同人游戏

《Mario Kart 64》新版发布



任天堂在N64主机上推出的《马里奥赛车64》可谓RAC游戏的典范之作。这不，又有爱好者将其移植到PSP上来。《Mario Kart 64》于7月2日推出V2版，新版减少了内存使用错误，改进了代码。游戏中我们可以选择普通模式和时间模式两个比赛；能够选择的赛道为6条，如Kalimari Desert、Frappe Snowland等；可以选择6位赛车手，包括林克、马里奥、路易和大金刚。受开发条件的限制，游戏变为2D平面视角，从左至右行驶，画面虽然简陋但依然乐趣十足，玩家也可以拾取各种道具来攻击对手哦。

《PSP Dungeon：Assault Run》登陆PSP



PSP上的3D FPS游戏《PSP Dungeon：Assault Run》于6月下旬发布V1.0.4版。新版改进了敌人AI，当玩家被敌人发现时敌人会进入警戒状态，敌人会对玩家发起攻击并会呼叫其他敌人。游戏中用方向键或滑杆转动视角，按△、×、□、○键前、后、左、右移动，按R键开火，按L键跳跃，按START键调出系统菜单。游戏还附带了电脑端的关卡编辑器，玩家可以编辑个性关卡放到PSP上游玩。

软件学院

音乐闹钟 Sleep'n'Wake使用教程

软件名称：Sleep'n'Wake
软件作者：MK2k
最新版本：V1.99b
相关网站：http://www.mk2k.ne
适用机种：PSP-1000/PSP-2000

晚上伴随着优美的音乐入睡，清晨伴随着动听的歌声起床。有一台音乐闹钟是件多么美妙的事情。其实，PSP就可以担当此任。装上Sleep'n'Wake后，PSP变为了一台音乐闹钟，让你在入睡和起床时都有音乐相伴。下面就看看软件的具体使用方法。

安装指南

1

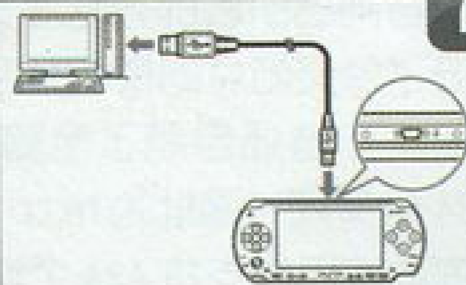
下载Sleep'n'Wake压缩包，在电脑端将其解压缩。



Sleep'n'Wake.zip

2

将PSP通过USB连线与电脑相连。

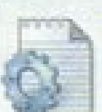


3



将名为sleepnwake的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下面。

4









软件根目录下的INI文件为菜单翻译文件，每一个INI文件代表一种不同的菜单语言。我们可以用记事本打开INI文件改变其中的参数。比如“Message =”后可以加入闹钟提示信息。

5 Sleep'n'Wake可以将MP3文件作为铃声播放。MP3文件需要放到PSP/MUSIC目录中。我们可以放入播放时间较长的MP3歌曲文件，也可以放入时间较短的MP3格式的铃声。

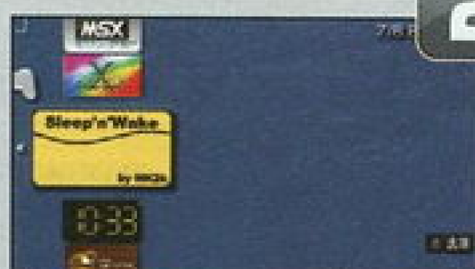


快速上手

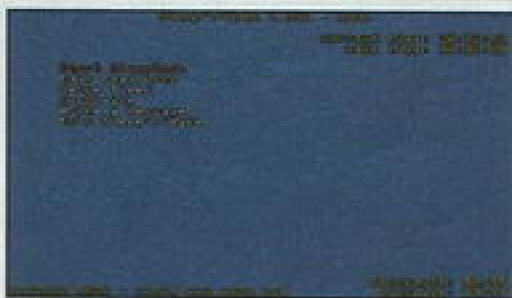
1 在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。



2 找到Sleep'n'Wake软件，按确定键开始运行。



3 首先进入软件的主界面，用方向键移动光标，按×键确定，按△键返回上级菜单。



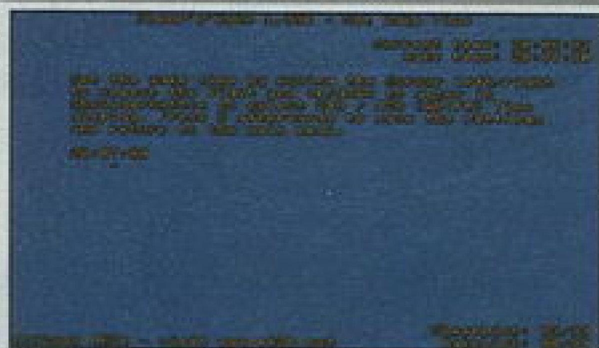
英文	说明
Start Sleep Mode	开启睡眠模式
Edit Playlists	编辑音乐播放列表
Setup Times	设置闹铃时间
Customize	自定义设置
Write a Message	写入提示信息
Exit Sleep'n'Wake	退出程序

4 将光标移动到Setup Times上，按×键进入，设置闹铃时间。



英文	说明
Set Wake Time	设置闹铃时间
Set Snooze Time	设置贪睡时间
Set Fade-in Time	设置铃声渐响时间
Back to Main Menu	回到主菜单

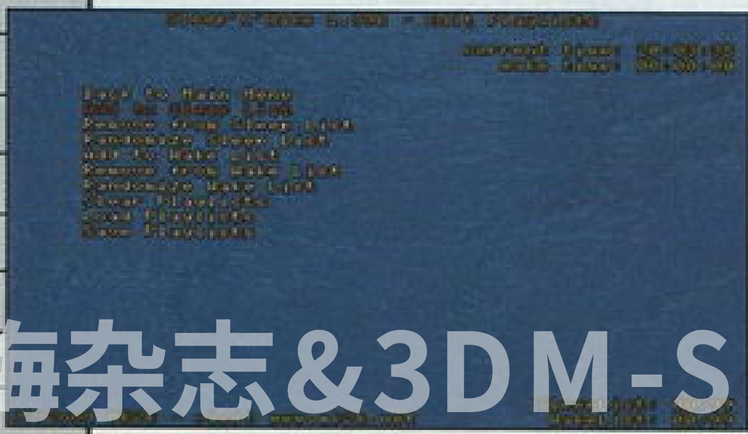
5



将光标移动到“Set Wake Time”上，按×键进入，这里可以设置闹铃时间。用方向键的左、右在小时、分钟、秒钟三个档位上移动，用方向键的上、下调节数字。按R键切换12小时制和24小时制。设定好时间后按×键返回。

6 回到主菜单，将光标移动到Edit Playlists上按×键进入，设置音乐播放列表。注意软件分为Sleep Mode睡眠模式和Wake Mode叫醒模式两种模式。睡眠模式适合在睡觉前使用，到闹铃时间音乐会自动停止播放。叫醒模式适合在早晨使用，到闹铃时间后音乐会自动开始播放。在设定播放列表时，两种模式不要搞混了哦。

英文	说明
Add to Sleep List	加入睡眠模式播放列表
Remove from Sleep List	从睡眠模式播放列表删除歌曲
Randomize Sleep List	随机生成睡眠播放列表
Add to Wake List	加入叫醒模式播放列表
Remove from Wake List	从叫醒模式播放列表删除歌曲
Randomize Wake List	随机生成叫醒模式播放列表
Clear Playlists	清空播放列表
Load Playlists	读取播放列表
Save Playlists	储存播放列表



7 将光标移动到Add to Wake List上，按×键确定，默认进入PSP/MUSIC目录。在MP3歌曲文件上按×键可以将其加入播放列表。Sleep'n'Wake无法识别中文字符，所以歌曲文件名为中文的话会显示为乱码。



8 按△键返回Edit Playlists菜单，将光标移动到Remove from Wake List，按×键确定会进入歌曲列表界面。在选中的歌曲上按×键可以将其从列表中移除。

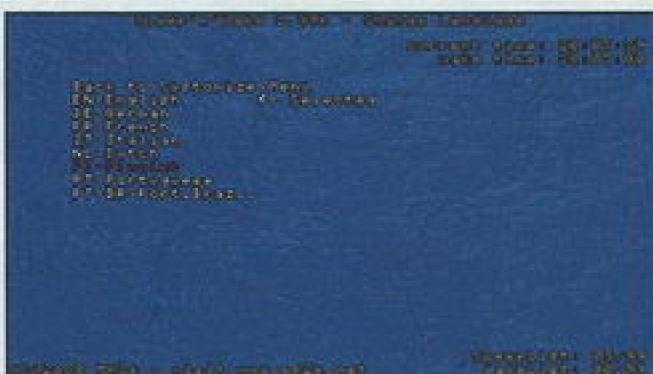


9 主菜单中，将光标移动到Customize，按×键进入，可以改变软件设置。



英文	说明
ChangeLanguage	改变程序界面语言
SetupColours	改变程序界面文字颜色
UsePowerLock	使用电源锁定
UseSuspend/Resume	使用搁置

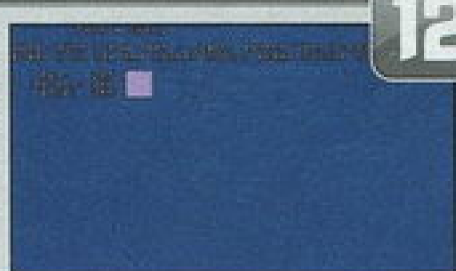
10 将光标移动到“Change Language”，按×键进入，能够更改菜单语言。Sleep'n'Wake内置了英语、法语、德语等8国语言菜单，可以根据需要选择。国内玩家建议选择英语。



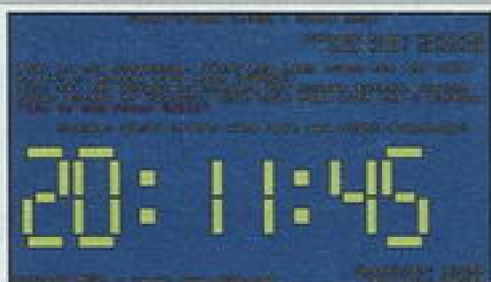
11 Customize菜单中，将光标移动到Setup Colours”上，按×键进入可以改变标题文字、闹钟文字等的颜色。



12 选中要更改的选项按×键进入颜色更改界面，用方向键的上、下选择Red、Green、Blue三原色，用方向键的左、右改变数值。数值改变的同时颜色框也会发生变化。



13 设定完毕后，选择“Start Sleep Mode”会进入睡眠模式。软件会播放设置好的睡眠模式列表中的音乐。当时间到达闹铃时间，音乐会停止播放。



14 回到主菜单后，则会自动进入叫醒模式。到达闹铃时间，程序会自动播放叫醒模式列表中的音乐。



Sleep'n'Wake的两大功能都很实用，相信谁也不想天天早晨听着单调的滴滴声起床吧，同样也不用害怕睡觉前用PSP听音乐会响一晚上了。但Sleep'n'Wake还有一个最大的遗憾，那就是无法在待机时自动闹铃，这样我们只能事前关闭PSP屏幕背光，让软件一直运行，第二天才能让PSP充当好闹钟的功能。好在软件采用省电设计，能够以低功率运行，PSP撑上一晚还是没问题的。

没想到传说中的PS3 2.4固件升级来得这么快。新版固件果真没让人失望，加入了战利品系统，游戏中可以调出XMB菜单，支持游戏中播放音乐，甚至连期待已久的XMB中显示时间的功能也加入了。不过在放出固件后没几天，索尼却突然发布2.4固件有问题的公告，取消升级。看来索尼这次真是着急了点，没办法，谁让Xbox360逼得这么紧呢。等回头微软再出个掌机，估计戏会更好看。

4.01官方固件袭来，M33自制固件同步更新

——4.01 M33-2自制固件使用指南

文 寰仔
编 米格

Sony最新发布的4.0版官方固件虽然并没有像之前2.0、3.0固件那样带来功能上的巨大改进，但随之而来的4.01 M33却又为自制固件填上了新的一笔，针对新版PSP定制的强大的即时存档功能就足以让玩家们欣喜不已，令广大P友冒死展开新一轮的刷机风潮。下面笔者就来为想要升级最新4.01 M33-2自制固件的玩友们做个指导，想安全可靠地刷机，就请往下看吧！

4.01 M33

适用主机：PSP-1000/PSP-2000
适用系统：推荐3.71 M33以上版本自制固件



▲加入视频播放速度调节功能的4.01固件。

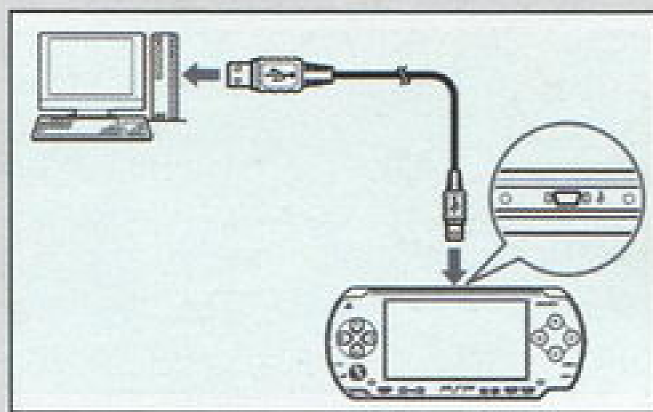
Sony于6月中旬终于发布了4.0版官方固件，以加入互联网搜索和视频播放速度调节功能的新固件显然不足以提起广大玩友更新的兴致，反倒是很早就声明即将在下个版本带来全新功能的M33自制固件更吸引玩家的眼球。在4.01官方修正固件发布后第三天，Dark_Alex终于放出了4.01 M33自制固件安装包。表面上看，4.01 M33只是修复了摄像头插入时无法呼出VSH Menu的问题，加入了可自定义修复菜单语言功能，全面了支持4.XX内核以及新内核模式下编译的自制软件，并没有加入什么革命性功能，而实际上更新只是开始，之后以插件模式献上的PSP-2000即时存档才是本次更新的重头。下面还是首先让我们来看看4.01 M33的安装及使用要点吧！

安装指南

1 首先上网下载4.01 M33自制固件安装程序傻瓜包，下载地址为http://bt.levelup.cn/userupload/tg777.com/download/6306.html，傻瓜包中已经整合了官方固件升级程序。



2 将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。



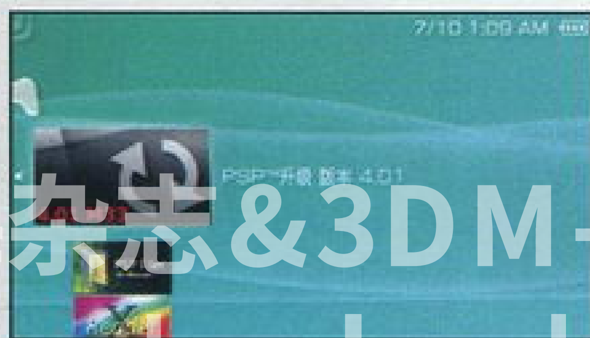
3 将解压获得的PSP文件夹复制到记忆棒根目录下，其中的GAME\UPDATE文件夹中包含了EBOOT.PBP自制固件升级程序以及401.PBP官方固件升级包，注意，401.PBP一定要存储在PSP\GAME\UPDATE文件夹中，而非记忆棒根目录下，否则会导致升级程序无法在记忆棒中找到官方升级包。

\PSP\GAME\UPDATE

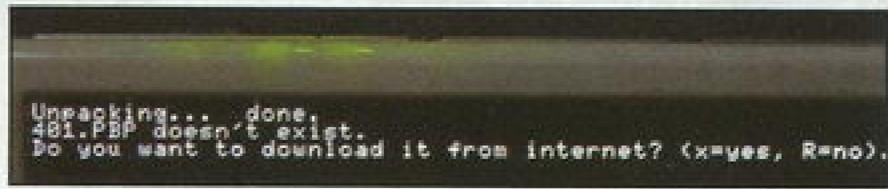




4 确定系统没有启动其他主题或主题插件，并保证电池电量在78%以上，就可以选择“游戏”→“Memory Stick”，找到图标为4.01 M33的“PSP升级 版本4.01”程序并启动。



5 进入黑底白字画面，首先是搜索官方升级包，如搜索不到会提示是否通过网络下载官方升级包，按下L键通过网络下载，按R键退出程序。如果固件安装包已经按照上述要求存储在记忆棒中且电池电量充足，那么按下×键就会进入官方固件升级画面，不过安装的却是4.01 M33自制固件。



6 与安装3.90 M33相同，根据提示接受协议后按方向键→不断继续下一步，直到按下确定键出现安装进度槽，等其填满后即可完成安装过程。完成后一定要根据提示按确定键重新启动PSP，不要自行关机，否则将可能对PSP造成损伤。

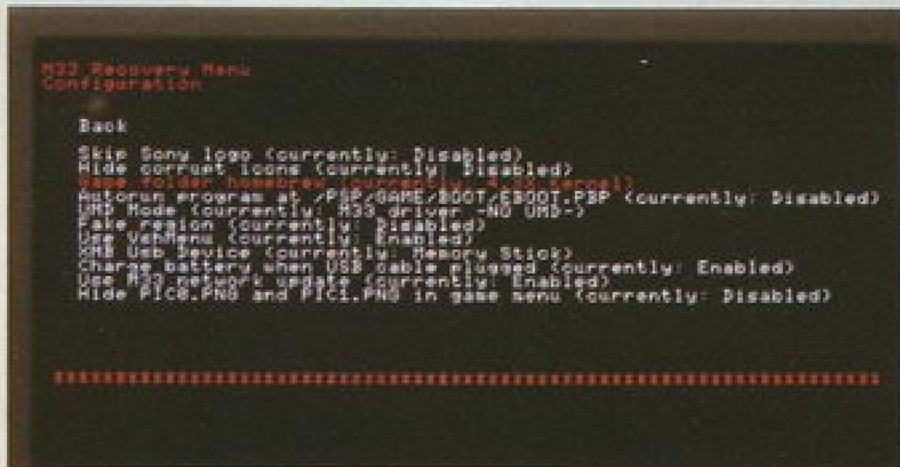


7 检查系统版本，已经更新为4.01 M33自制固件了。



使用说明

整体来说，新版本自制固件变化并不大，依旧无法支持中文命名的ISO文件，而当“文字设定”选择为“Simplified Chinese GBK (936)”时，则可以支持中文命名的MP3、MP4文件。在XMB下并没有加入修复菜单快捷键，想要进入修复菜单，依旧需要在重新启动PSP时按下R键，不过新版本修复菜单可以支持多种语言了，但按照Dark Alex的介绍制作的命名为ch1_recovery.txt的修复菜单汉化文本文件（ch1代表文本中是简体中文编码的选项文本，还可以将其修改为其他语言编码的文本从而更换修复菜单的文字语言）将其复制到记忆棒Seplugins目录中最终无效，看来这项功能目前还无法支持简体中文。至于4.XX内核的兼容性，从目前笔者测试的一些软件和插件上看，大部分3.XX内核的自制软件、插件都能成功在4.01 M33自制固件下运行，譬如xReader、FreeCheat。而像CXMB主题插件这类与系统关联紧密的软件就必须下载与4.01 M33相对应的最新版来使用了。说到主题，由于Flash0中的主题素材文件格式已经发生了变化，因此一定不要使用3.90或更低版本的主题文件替换Flash0区域文件，这样的操作很可能导致PSP变砖。



4.01 M33-2

适用主机：PSP-1000/PSP-2000
适用系统：4.01 M33自制固件t

在4.01 M33推出后不久，Dark Alex就发布了4.01 M33-2升级补丁，升级补丁的主要功能是修正了一些有关CPU时钟频率调用函数的问题，修复了恢复模式下的各种错误，并对自制固件中整合的西班牙语修复菜单文本文件中的拼写错误进行了修改。经笔者测试，4.01 M33-2依旧无法使用中文修复菜单语言文件。

1 上网下载4.01 M33-2自制固件升级补丁，下载地址为http://bt.levelup.cn/userupload/tg777.com/download/6310.html。



401M33-2_PATCH.rar
WinRAR 压缩文件
449 KB

2 将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。

3 将解压获得的UPDATE文件夹复制到记忆棒PSP\GAME文件夹中，在复制前我们可以先将之前安装4.01 M33使用的已经存在的UPDATE文件夹删除。

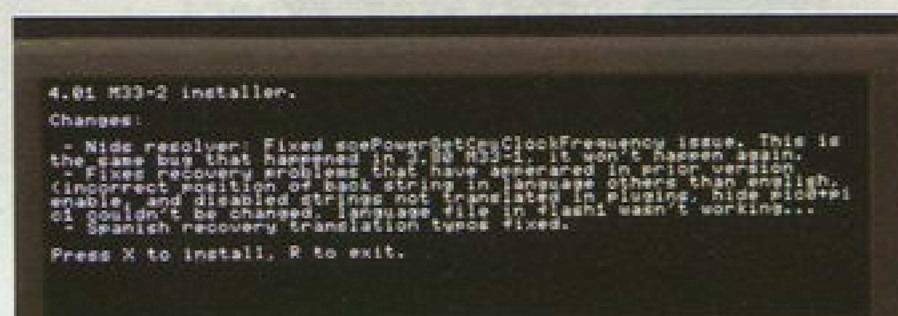


4 确定系统没有启动其他主题或主题插件，然后选择“游戏”→“Memory Stick”，找到4.01

M33-2图标的“PSP升级 版本 4.01”程序并启动。



5 进入黑底白字画面，屏幕上会显示本次更新修正的内容，并提示按下R键退出4.01 M33-2自制固件升级程序，按下×键继续安装过程。安装完成后程序会自动返回PSP XMB界面。



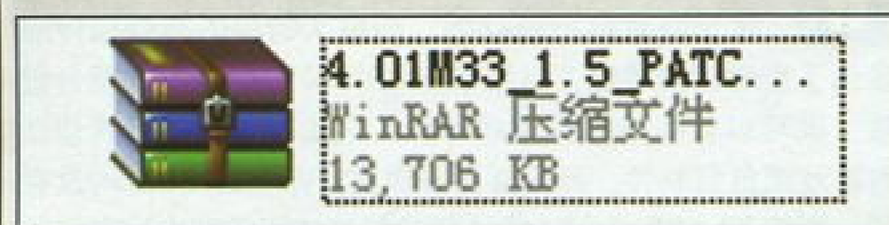
1.50内核补丁

适用主机：PSP-1000

适用系统：4.01 M33以上版本自制固件

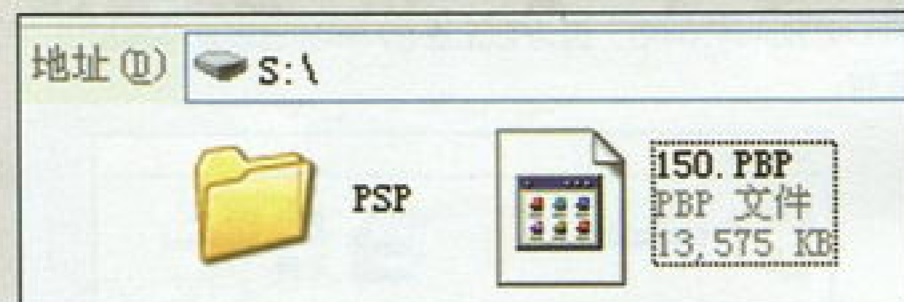
原先还传闻Dark Alex将会从4.01 M33自制固件开始不再发布只有旧版PSP才能使用的1.50内核补丁，不过在4.01 M33发布后不久，Dark Alex还是放出了1.50内核补丁，算是对老P用户无缘享受即时存档功能的一点补偿吧。当然，在安装了1.50内核后，PSP-1000将能够运行大部分1.50内核编译的一批老软件，不过可别忘记将它们拷贝到PSP\GAME150下。

1 上网下载针对4.01 M33系列自制固件的1.50内核补丁傻瓜包，下载地址为http://bt.levelup.cn/userupload/tg777.com/download/6311.html。



2 将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。

3 将解压傻瓜包获得的PSP文件夹与150.PBP文件直接复制到记忆棒根目录下即可。



4 在旧版PSP-1000上启动“1.50 Kernel Addon for 4.01”，进入后按下×键，程序在寻找到150.PBP官方固件升级包后就会自动开始安装1.50内核了，安装完毕后程序会自动返回XMB界面。



即时存档插件PspStates Experiment V2

适用主机：PSP-2000

适用系统：4.01 M33以上版本自制固件

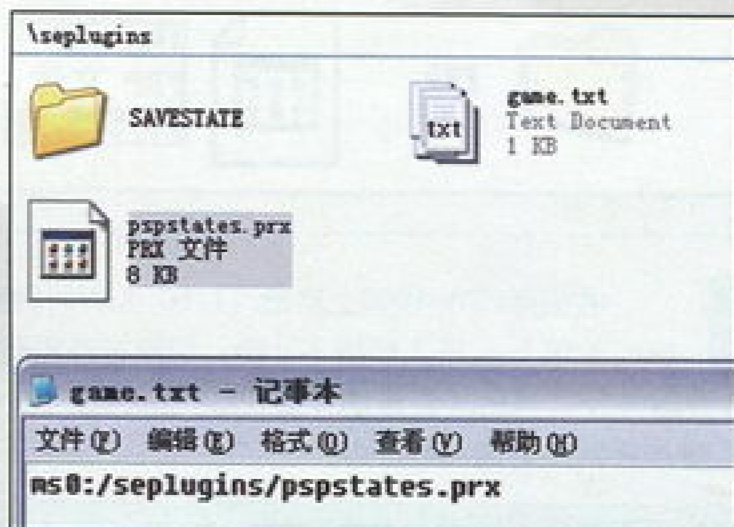
自从新版PSP诞生后，凭借扩充的32MB内存，为模拟器、自制软件带来了重大的革新，不过在游戏中仅将这32MB的内存用来充当UMD缓存节约电力对于国内广大ISO玩友实在有些浪费。FreeCheat、CheatMasterFusion的开发者们很早就注意到了这个问题，于是开始着手PSP即时存档功能的开发，希望通过这多出来的32MB内存来作为数据缓冲区，从而实现PSP游戏即时存档的功能，但至少目前为止FreeCheat与CheatMasterFusion的即时存档功能还很不完善。Dark Alex在着手4.01 M33的开发时同样想到了为自制固件加入即时存档的功能。由于这项功能从原理上只能适用于新版PSP，所以并没有将其整合在PSP固件中，而是以自制固件插件的形式发布，并在今后也将继续以插件的形式进行更新。不过在使用这个插件前，我们先要说明一下注意事项，刚才也说过，这款插件之所以只能在新版PSP上使用，是由于需要用到新版PSP额外的32MB内存，因此在使用这款插件前我们就必须保证这富余的32MB内存不被占用。首先，使用前一定要先将“设定”→“主机设定”→“UMD Cache”一项关闭，甚至是将UMD Cache通过修改固件对应模块的手段彻底屏蔽。其次，在使用过程中我们还要保证所运行的自制软件或插件没有占用这部分内存，比如一些模拟器针对新版PSP的独立版本就通过占用这32MB内存的方式来提高速度，还有之前版本的FreeCheat等插件也同样通过占用这部分内存实现速度上、功能上的提升，在这种情况下使用即时存档插件由于内存的冲突自然无法正常记录、读取主机状态，甚至导致PSP损坏！说明了注意事项，下面还是让我们来看看最新的PspStates Experiment V2版使用方法吧！

1 上网下载PspStates Experiment V2插件包，下载地址为http://bt.levelup.cn/userupload/tg777.com/download/6326.html。

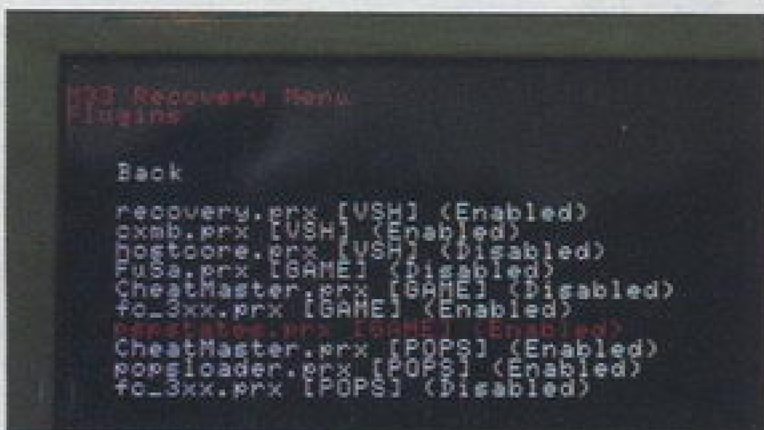


2 将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。

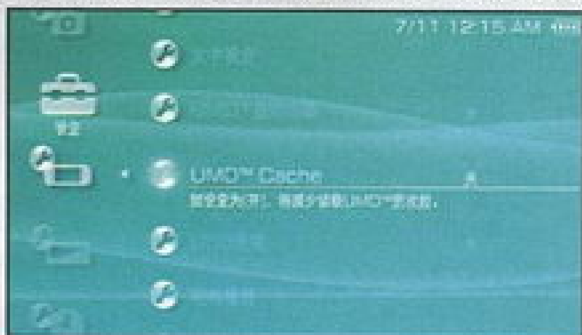
3 将解压获得的seplugins目录直接复制到记忆棒根目录下，替换后seplugins目录下的game.txt文本将只挂载即时存档插件，在使用即时存档插件时我们也不建议同时挂载其他插件一起使用。另外，请不要将插件挂载在vsh.txt和pops.txt中，因为它无法在XMB界面以及PS模拟器中工作。



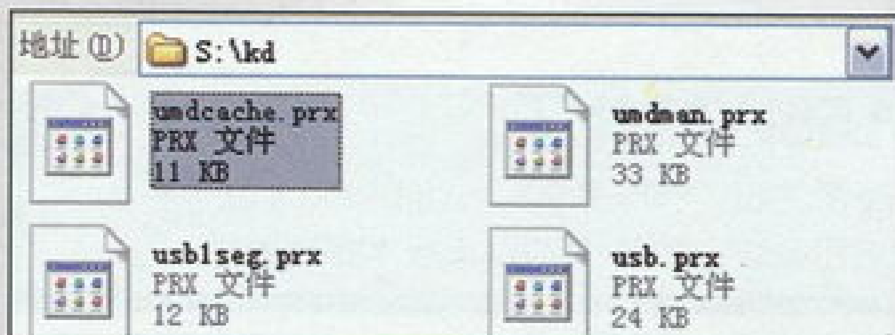
4 按住R键重新启动PSP，进入修复菜单，选择Plugins一项，将“pspstates.prx[GAME]”一项通过按×键将其设定为“Enabled”。



5 如果你是使用M33免引导模式运行ISO进行即时存档，那么直接退出修复菜单，并在系统下将UMD Cache设定为关，即可进入游戏享受这项功能。



6 如果你是想在运行UMD游戏或通过UMD引导运行ISO游戏的方式下进行即时存档，那么只是在系统中关闭UMD Cache是不够的，我们要彻底将固件中UMD Cache模块替换掉，以使游戏运行过程中完全不会因为UMD光盘插在PSP中而占用额外的内存部分。解压插件时我们还获得了一个名为umdcache.prx的文件，在修复菜单中选择“Advanced”→“Toggle USB (flash0)”一项，并连接USB数据线，这时固件的Flash0区域就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别，将其中kd文件夹下的同名文件用解压获得的umdcache.prx文件替换即可彻底屏蔽UMD Cache功能。完成后千万不要修改Flash0的其他文件，直接退出修复菜单即可。



7 接下来我们进入游戏，在游戏中如果想要存档，就按下HOME键进入退出界面，保证记忆棒上有几十MB剩余空间的情况下，按住R键，之后再选择4个方向键、×、○、△、□、START这9个键中任意一个进行存档，之后经过短暂的黑屏，档案就会根据你按下的组合键存放到相应的按键档位，之后想要读取存档，只需按下L键和刚刚存档时按下的组合键读取相应档位的存档即可。存档一般需要花费10秒左右，读档则需要花费4秒左右，这与记忆棒读写速度有关。

8 使用上述方式存档，我们只能在游戏中读取这个游戏自己的存档，而强大的即时存档插件还提供了全局存档功能，当按下R+SELECT+档位键的组合键后，就可以将存档存为全局存档，之后你可以运行其他任何游戏或自制软件，而只要保证你之前存档游戏的ISO没有删，再按下L+SELECT+档位键就能直接切换到之前存档的游戏运行状态并继续进行游戏，实现游戏与游戏间的快速切换。

9 进行过存档后，我们再次将PSP以“USB连接”模式接入电脑，查看seplugins\SAVESTATE目录，就能看到存档文件了。其中以“globalstate_”为文件头的bin文件是全局存档文件，而文件头后面的字母则代表了对应的按键档位。而以诸如“ULES00818_”之类的游戏编号为文件头的bin文件则是单个游戏的即时存档。我们可以在这里对其进行删除。而后缀字母与按键对应关系如下：

字母	按键
u	方向键↑
d	方向键↓
l	方向键←
r	方向键→
q	□

字母	按键
t	△
x	×
c	○
s	START

介绍了这么多，相信大家对4.01 M33的各种功能已经有了一个详细的了解，尤其是强大的即时存档功能，甚至能够让我们实现0等待自由更换游戏，省去不停地退出、进入游戏的麻烦，而且Dark Alex即时存档的功能非常强大，除了游戏状态被恢复，连系统挂载的插件等各种后台设定也会被重新载入。不过即时存档在使用过程中可能会因为耗费CPU过大造成游戏拖慢，因此使用前还建议将PSP的主频在修复菜单或VSH Menu下设定为333MHz。希望Dark Alex也能早日找到令旧版PSP实现即时存档的途径，让老P也能享受到这一功能。

更新更强更稳定

文 Raeca（威奥数码娱乐）

——盟区战卡支持PSP动态SSID游戏联机

七月对于玩家中为数不少的学生朋友们来说意味着无比欢乐的暑假已经到来。在这炎炎夏日，想必不少玩家都希望能在家中自由自在地用游戏来消暑吧，而游戏过程中最令人激动的莫过于在家中与来自全国各地的PSP玩家酣畅淋漓地联机对战，切磋交流。作为目前国内游戏人数最多的全中文对战平台盟区（MengZone）在暑期再度对平台功能进行了优化，还为使用盟区战卡的用户提供了动态SSID游戏联机对战服务。越来越多的游戏联机对战功能在盟区中得以实现，这对于广大的PSP玩家来说无疑是个好消息。在本文中，笔者将为大家详细介绍一下PSP游戏的动态SSID联机以及盟区对战平台的最新功能。

什么是SSID

SSID是Service Set Identifier技术的缩写。它主要是可以将一个无线局域网分为几个需要不同身分验证的子网络，让每一个子网络都拥有独立的身分验证，而只有通过身分验证的用户才可以进入相应的子网络，这样便能防止未被授权的用户进入子网络。一张无线网卡可以根据需要设置不同的SSID标识符，以便可以进入相对应的不同子网络。SSID通常由无线AP（例如无限路由，也可以是其他符合标准的信号发射端）进行广播，通过接收设备自带的扫描功能便能检索到当前区域内的多个SSID。同时，也能够根据安全的需求不对SSID进行广播，此时用户就要手工设置SSID才能进入相应的网络。简单说，SSID就是一个局域网的名称，只有被设置为名称相同SSID的值的设备才能互相通信。

PSP联机方式综述

在了解了SSID的标准解释之后，我们再把SSID联系到我们日常所接触到的PSP游戏联机上来。细心的玩家朋友肯定会发现，每次联机对战的时候在盟卡的信息显示页面均会显示出一串特殊的ID，这就是上面说的SSID，并且这个SSID是会根据游戏的不同而改变的。也就是说，不同的游戏会生成不同的SSID，来划分该游戏专用的局域网，这一设定是为了让避免了在同一区域有多个游戏进行无线联机时相互造成干扰。

目前的PSP联机游戏来看，可以从技术角度，对PSP联机游戏进行划分，一般来说有三种类型的联机方式：单一SSID联机游戏，多SSID联机游戏，动态SSID联机游戏。下面笔者详细为大家介绍下三种联机方式的原理。



单SSID联机游戏：采用单一SSID联机的游戏从技术角度讲是最容易实现的，采用单一SSID联机的游戏以目前最受欢迎的“《怪物猎人　携带版》系列”为典型，从在线集会到进入任务到任务结束，所有的人始终使用同一个SSID进行连接。该SSID不存在自动切换的情况，因此此类游戏联机机制最为简单。然而目前采用单一SSID这种方式的联机游戏少之又少，仅有“《怪物猎人　携带版》系列”、“《山脊赛车》系列”等有限的几个，应用十分有限。



多SSID联机游戏：顾名思义，多SSID与单SSID的游戏最大的不同便是SSID的多样性与不确定性，采用多SSID的游戏，在联机的实现难度要比采用单一SSID联机的游戏要大得多。以“《胜利十一人》系列”为例，当在联机模式下扫描存在的对手时使用的是一个SSID来区分网络（这时所有人都可以在联机名单中出现，以便大家寻找对手），而当进入到游戏中时双方又切换到另外一个SSID上（这时游戏双方在一个独立的子网当中，进一步和其他玩家区分开来）。因此单纯依靠控制台套用固定的SSID在此类游戏里面已经行不通了。很多玩家在使用盟区之外的平台或者没有使用VIP服务时，进入游戏就掉线便是这个原因了。



动态SSID联机游戏：采用动态SSID联机游戏和多SSID游戏相比，此类游戏的联机机制又更加复杂。它们不仅使用了多个SSID划分子网进行连接，而且所采用的SSID并不固定，有很大的随机性。不同主机在游戏的联机中所扮演的角色不同，它们存在主客的关系，客机所分配的SSID要根据主机的SSID变化随之变化。从技术角度上说，实现起来非常复杂，不仅要实时捕捉主机SSID的变化，还要实时地对其他客机的SSID进行切换，并且在这个过程中保持各主机之间的连接不掉线。动态SSID是目前三种联机方式中最复杂、最难实现的，但是采用动态SSID联机的游戏至少占到了PSP游戏总数的50%以上。这也是为什么玩家会觉得PSP游戏很多，但能通过联机平台进行联机的游戏并不多的缘故之一。现在国人独立开发的中文化对战平台——盟区，利用自己技术优势已经成功地率先解决了这个问题，让许多外国平台都无法进行联机的游戏实现了无缝互联。

战卡独家支持PSP动态SSID游戏联机



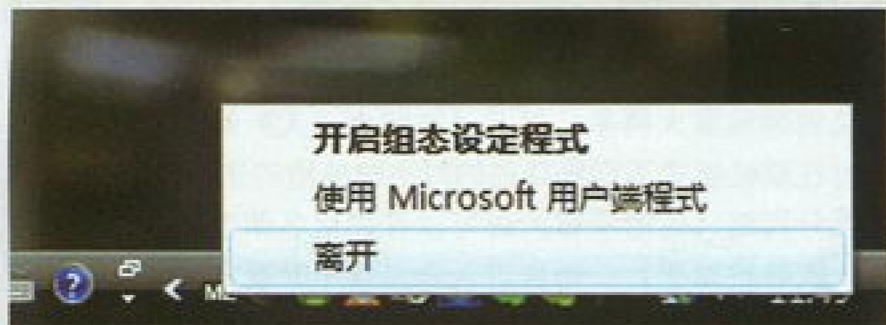
▲VIP 盟区战卡独家附赠三个月的VIP会员卡。

我们刚刚从技术的角度解析了PSP游戏的联机方式，而盟区最大的优势就是全球独家支持PSP动态SSID游戏联机，对于采用动态联机的游戏由于技术实现复杂，需要消耗服务器相应的资源，因此目前动态SSID游戏的自动联机功能仅对正版盟区战卡或VIP等付费用户开放。盟区为购买正版战卡的朋友提供了免费的"VIP会员卡"服务，购买正版盟区战卡，背面将印制有VIP服务的卡号与密码，通过卡号和密码可以激活VIP服务，在个人信息里面可以看到正版盟区战卡的图标，这样就可以联机动态SSID的游戏。下面笔者也简单说明一下使用战卡进行PSP动态SSID游戏联机的原理。PSP主机在联机对战的时候，有一套SSID的变化逻辑。而另一台对战的客机要扫描到主机的变化，面对面联机时这个问题当然是很好解决的，但是当联机的双方都在远端控制的时候，联机的情况也就发生了相应的变化，在远端控制是无法扫描到对方主机变化的，这时候盟区和战卡就起到了特殊的作用，盟区和战卡互相配合，将主机的变化映射到了客机的盟区战卡上面，这样就使得客机能够扫描到主机的变化情况，从而作出反应，也就实现了自动切换。

动态SSID游戏联机教程

1 下面就让我们来看看对于动态SSID的游戏是如何联机的吧。首先我们必须正确安装盟区对战平台以及盟区战卡的驱动程序，在此前的《掌机王SP》中已经有详细的教程讲解，这里便不再赘述。

2 要想使用盟区提供的动态SSID功能，需要先关闭WINDOWS系统任务栏中的战卡或近似的神卡控制台，以便让盟区平台程序完全接管网卡的工作，否则将无法正常联机。在战卡控制台图标上单击右键，选择"离开"。



3 然后启动盟区对战平台，进入系统设置界面，在游戏设置选项页，将游戏信号的连接方式改为"自动"。之后关闭并重新启动盟区平台以使设置生效。



4 是不是很简单呢？然而需要注意的是，目前由于动态SSID连接十分占用服务器资源，该功能仅对使用正版盟区战卡并成功激活VIP服务的VIP用户开放。拥有VIP权限的玩家可以通过建立VIP房间，来邀请普通用户进行联机，让普通用户也能够使用动态SSID功能。



动态SSID联机功能开放权限与注意事项

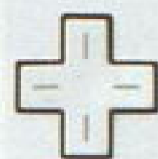
盟区战卡绑定用户：购买盟区战卡后进入盟区网站，输入平台用户名和购买盟卡随机赠送的序列号后即可激活该用户的使用权限，在个人信息中会看到正版盟卡图标。绑定后的用户终身可以联机动态SSID的游戏。

进入VIP房间的用户：在VIP房间内的用户，无论是否VIP，均可联机动态SSID的游戏。需要注意一点的是，当VIP房主离开房间后，该房间将自动切换为普通房间。

盟区独家支持的动态SSID游戏（部分）：《横行霸道 罪都故事》、《游戏王 GX2》、《皇牌空战X 诡影苍穹》、《头文字D》、即将上市的《梦幻之星 携带版》同样采用动态SSID技术，盟区将会第一时间支持该游戏网络联机。



相信玩家朋友们在了解了本文的内容之后，一定能够更加全面地掌握动态SSID联机的相关知识，并在这个漫长的暑假当中找到了更多值得与远方朋友切磋交流的游戏佳作，在联机的过程中获得更多的乐趣。



玩转NDS

文 小超 编 米格

NDS软件学院

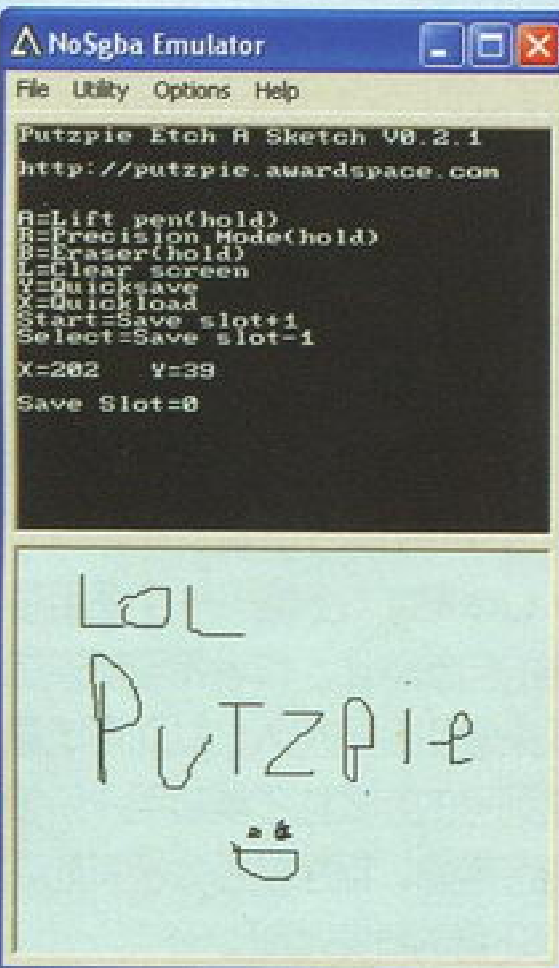
VOL.31

进入7月份，天气也猛地热了起来。虽然暴雨不断，但气温仍旧不断飙升。对于刚刚参加完高考的朋友来说，7、8月份是等待收获的日子。本科录取已经完毕，接下来会进入专科录取阶段。没有考好的同学不用心急，上专科也是不错的选择。但要擦亮眼睛，不要被各种招生广告所迷惑。有条件的话，还是上一所本科院校的专科比较好。下面先一起看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

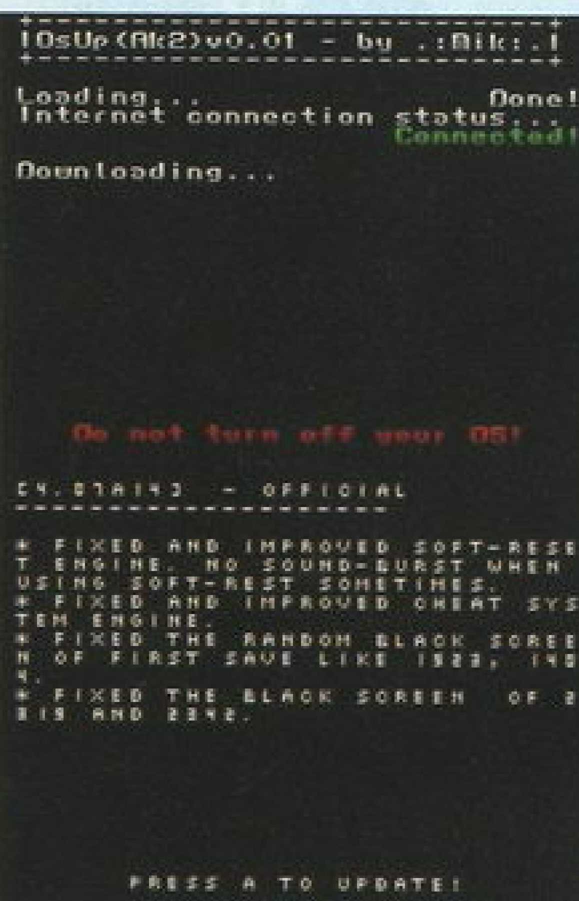
Peas 新版发布

NDS上的绘图软件Peas于7月2日发布V0.2.1版。新版提供了10个保存位置，可以更改保存后的文件名称，保存的文件会存储于烧录卡根目录peas文件夹下。使用Peas我们能够在NDS上进行绘图。按住A键是提起画笔，按B键是擦除笔迹，按L键可清空整个画布，按Y键是快速储存图片，按X键是快速读取文件，按START和SELECT键可以更改存储位置。Peas的界面比较简陋，功能更是简单，希望以后作者能加入更多工具给用户选择。



在NDS上升级烧录卡内核

NDS玩家们似乎已经习惯了从电脑上下载烧录卡内核文件，拷贝到烧录卡中然后再升级。有没有想过抛弃电脑，直接通过NDS下载内核文件更新呢？OsUp就具备了这个功能。在NDS上运行OsUp，可以直接看到烧录卡内核的更新情况。如果需要更新，按A键开始下载内核文件。下载完毕后，OsUp会对ZIP内核文件解压缩，开始更新。OsUp最新版是6月下旬推出的V0.01，不过还仅仅支持AceKard2一种烧录卡，期待后续版本能够支持更多的烧录卡。



在NDS上管理ROM

NDS可用的游戏ROM呈爆炸态势增长，目前ROM总数已经逼近2500个。这么多的ROM，管理起来自然很麻烦。虽然有Offline List等专业化的ROM管理软件，但这些软件只能在电脑上运行，如何管理NDS烧录卡中的ROM呢？那就需要SunOL的帮助了！SunOL是一款运行于NDS的ROM管理工具，由SunDEV Team开发。官方提供的软件包中已经包括了2300个NDS ROM的信息以及图片，文件存储在data目录中。软件的最新版是V0.1a，已经实现了查看ROM信息的功能，遗憾的是还不能对烧录卡内的ROM进行管理。也就是说，SunOL目前起到的是游戏图鉴的作用，期待开发小组能尽快发布新版本。

在NDS上运行SunOL首先进入主菜单，我们可以选择Offline Mode离线模式和Online Mode在线模式。离线模式直接从data目录中读取ROM数据，在线模式则需要通过无线网络下载ROM数据。按A键进入离线模式，按B键则进入在线模式，然后会显示ROM列表，按照序号罗列ROM并会显示ROM图标方便玩家识别。用十字键移动光标选择不同ROM，选中ROM后上屏默认显示Game Infos，这里可以查看游戏的Title（标题）、Location（国别）、Language（语言）等信息。按L或R键可以切换到ROM Infos界面，查看游戏的Game Numbers（编号）、Size（容量）、Save Type（存档类别）等信息。继续按L或R键还可以查看卡带封面以及实际游戏画面。在ROM列表中点Menu按钮可以进入主菜单。另外搜寻烧录卡内ROM的Search选项以及更改软件设置的Option选项目前尚不起作用。



Reno Studio Lite新版登场

广大NDS用户翘首以盼的国产中英文记事本软件Reno Studio Lite V1.30版终于在7月7日正式登场。新版支持通过触控笔滑动浏览文章，加入了Wi-Fi开关，并内置快速词库启动技术，详细内容我们已经在上辑报道过。在新版中，作者Willreno尝试加入了会员专属功能。如果你是Reno Studio俱乐部的会员，那可以使用程序中的会员功能，否则使用上会有一定限制。每个会员拥有与NDS以及烧录卡捆绑的专署序列号和会员编号，用于打开会员功能。

如果是会员，则程序中词汇无最大容量限制，非会员的话则会限制在20480条内，而且会员可以随时切换程序并支持词库快速启动。另外，会员可以在浏览模式中使用触控笔滑动方式浏览，并在修改文章时使用十字组合键，按十字键的上+B、下+B移动光标到文章的开始和结尾，按十字键的左+B、右+B移动光标到上一页和下一页，这些都是非会员无法使用的功能。其余功能方面，非会员则没有其他限制。

就是说，如果想使用的Reno Studio Lite所有功能，那必须成为Reno Studio俱乐部的会员。目前加入俱乐部是完全免费的，用户可以通过电子邮件方式联系作者Willreno加入，地址是willreno@vip.qq.com。用户需要先在NDS上运行Reno Studio Lite V1.30版，程序会在烧录卡reno_memo文件夹下生成名为license_init的文件。文件内含有用户NDS和烧录卡的硬件信息。将license_init文件发给作者，作者会根据硬件信息生成软件序列号。序列号的长度为30位，用户将其保存到license.txt文件中，再拷贝到reno_memo文件夹下，即可享受会员功能。

据了解，Reno Studio Lite以后的更新中将会加入更多的会员专属功能。下一个版本V1.40已经进入筹划阶段，将会针对输入法做进一步改进，比如支持数学公式结果的直接输入。V1.40版预计于10月15日正式发布。

Reno Studio Lite是NDS上惟一一个采用序列号方式限制功能的自制软件。作者希望能通过发放序列号的方式来吸引会员加入，从而形成稳定的用户群。但序列号的方式能不能被用户所接受，这条路究竟能否走通，程序是否会被其他高手破解，一切疑问还得时间来验证。

软件学院

自制软件引导程序 DSision 使用教程

下载了自制软件拷贝到烧录卡中却无法运行，相信这是很多NDS玩家都遇到过的问题。碰到这种情况，大家首先想到的是将软件打上DLDI补丁。不过，某些软件即使打上DLDI补丁仍可能出现运行错误的现象。怎么办呢？现在我们又多了一个选择。DSision是一款NDS用的自制软件引导程序。如果有软件无法运行，那你可以先在NDS上启动DSision，再通过DSision运行自制软件，你会发现软件竟然可以运行了。是不是很神奇？DSision有着漂亮的界面，并可以自定义软件快捷方式。下面就详细介绍一下软件的使用方法。



软件名称：DSision

软件作者：Spinal Cord

相关网站：http://spinal.dizidesigns.co.uk

安装

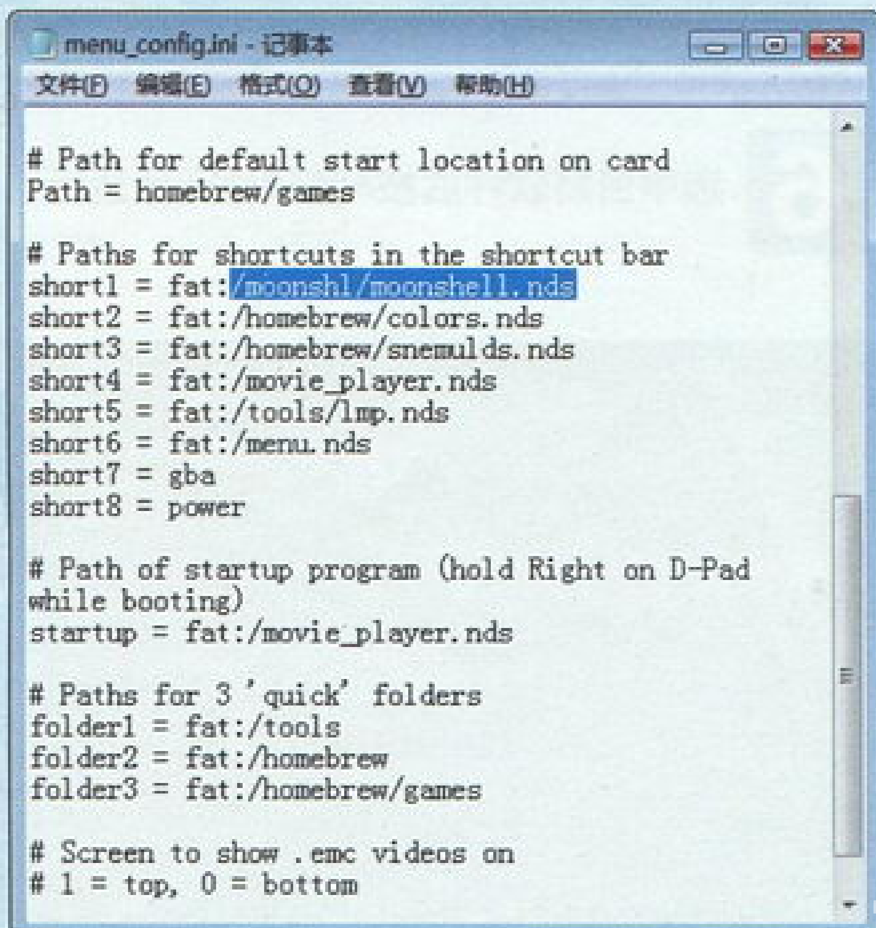
1 从网上下载DSision文件包并在电脑端解压缩。



2 解压缩后会得到的DSision.nds文件以及menu_skin目录，将两者拷贝到烧录卡内存或存储卡的根目录中。



3 menu_skin目录下可以找到程序的皮肤文件。bottom.bmp是下屏背景文件，top.bmp则是上屏背景文件，startup.mp3为程序启动时播放的背景音乐，编号为1～9的GIF图片则是程序所用图标。我们能够以同名文件来替换达到换肤目的，但要注意替换图片的尺寸要和原始图片一致。



menu_config.ini - 记事本

文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
# Path for default start location on card
Path = homebrew/games

# Paths for shortcuts in the shortcut bar
short1 = fat:/moonshl/moonshell.nds
short2 = fat:/homebrew/colors.nds
short3 = fat:/homebrew/snemulds.nds
short4 = fat:/movie_player.nds
short5 = fat:/tools/lmp.nds
short6 = fat:/menu.nds
short7 = gba
short8 = power

# Path of startup program (hold Right on D-Pad
while booting)
startup = fat:/movie_player.nds

# Paths for 3 'quick' folders
folder1 = fat:/tools
folder2 = fat:/homebrew
folder3 = fat:/homebrew/games

# Screen to show .emc videos on
# 1 = top, 0 = bottom
```

4 menu_skin目录下还有一个非常重要的menu_config.ini文件，这是程序的配置文件。我们可以用记事本将其打开，通过修改参数来更改自制软件快捷方式等设定。

A.
Path for default start location on card
Path = homebrew/games
更改启动后默认文件夹，"Path ="后填写具体路径。

B.
Paths for shortcuts in the shortcut bar
short1 = fat:/moonshl/moonshell.nds
short2 = fat:/homebrew/colors.nds
short3 = fat:/homebrew/snemulds.nds
short4 = fat:/movie_player.nds
short5 = fat:/tools/lmp.nds
short6 = fat:/menu.nds
short7 = gba
short8 = power
更改下屏上部的自制软件快捷方式，可定义8个，"short1 = fat:/"后填写具体路径。

C.
Path of startup program (hold Right on D-Pad while booting)
startup = fat:/movie_player.nds
更改快速启动自制软件，运行DSision时按住十字键右不动可自动启动该软件，"startup = fat:/"后填写具体路径。

D.
Paths for 3 'quick' folders
folder1 = fat:/tools
folder2 = fat:/homebrew
folder3 = fat:/homebrew/games
更改快捷文件夹，可在浏览文件时按L、R键快速切换，可定义3个文件夹，"folder1 = fat:/"后填写具体路径。

快速上手教程

1 打开NDS，找到DSision.nds运行。



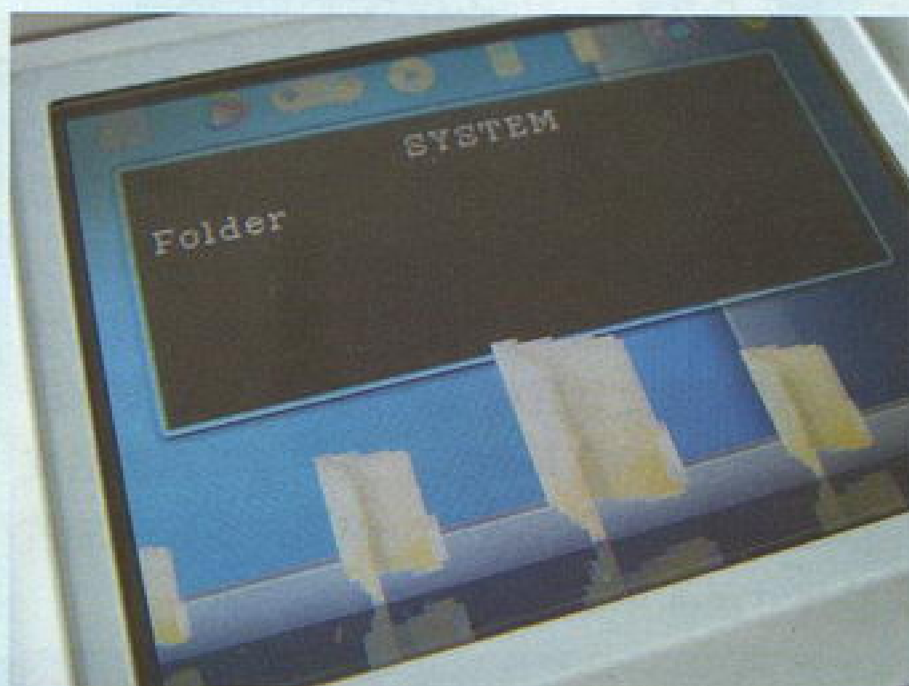
2 首先出现NeoFlash 2008春季软件大赛的LOGO，这个软件当时可是获得了第四名的好成绩哦。



3 按NDS的任意键进入程序主界面，上屏显示时间信息，右侧是钟表，可以根据指针获知当前时间，左边则显示年、月、日、星期。



4 下屏中部显示文件夹信息，下部则显示文件夹图标或自制软件图标。用十字键的左、右移动图标，按B键返回上级目录，按A键进入下级目录。



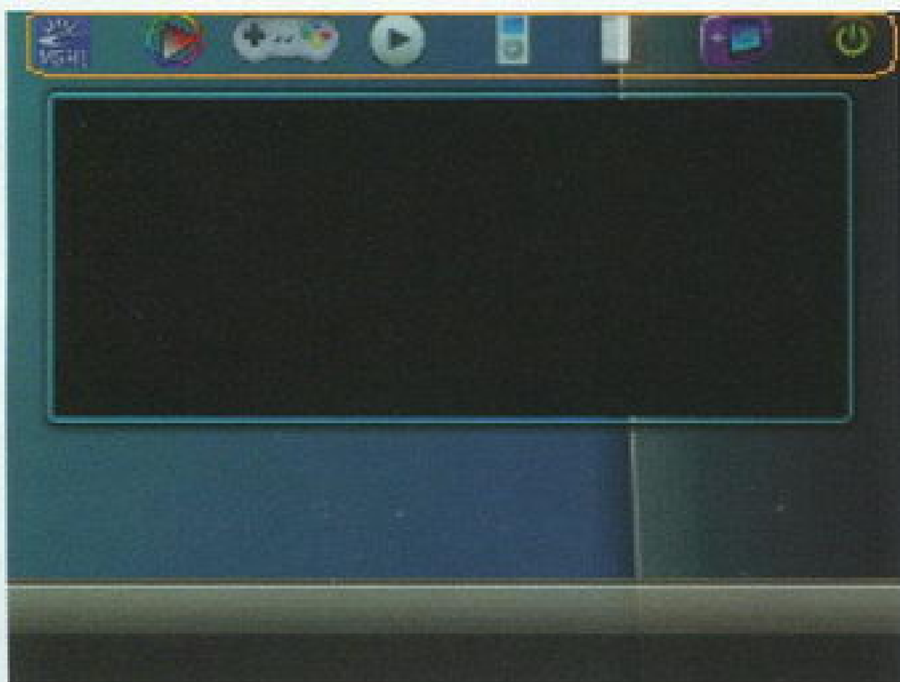
5 将光标移动到自制软件上时，会显示自制软件的文件名、作者、版本等信息。



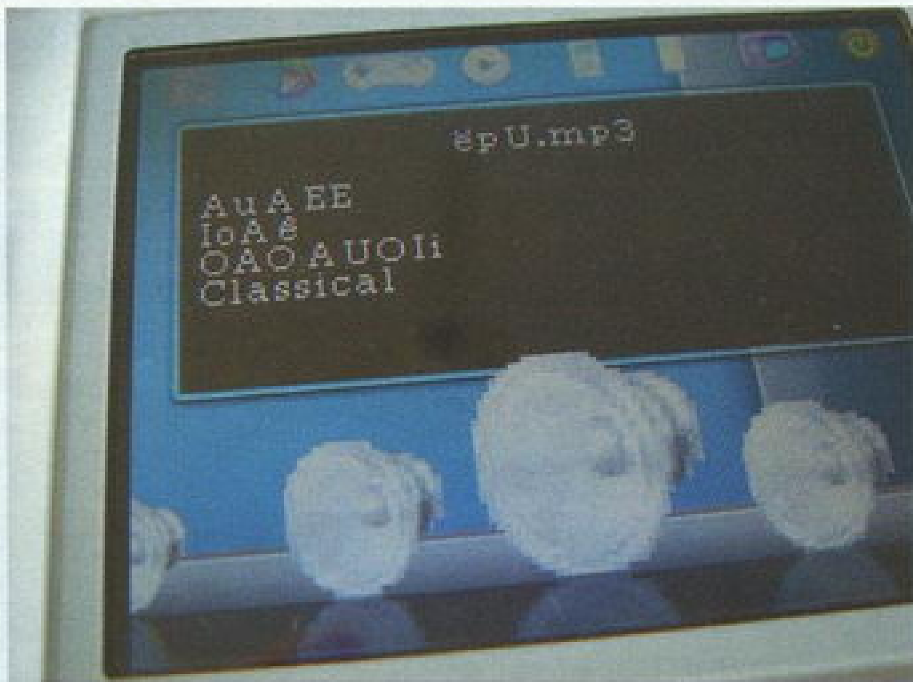
6 选中自制软件后按A键软件开始运行。



7 下屏上部还有一系列的自制软件快捷图标，点击后可以直接启动已经定义的软件。注意，软件快捷图标只是背景图片的一部分，不能随着定义软件的不同而改变。比如我们点击MoonShell的图标可能启动的是Reno Studio Lite，这与menu_config.ini中的设置路径有关。要想更改快捷图标，只能去修改bottom.bmp图片了。



8 DSision还内置了MP3音乐播放功能，MP3文件会以喇叭形的图标表示，将光标移动到MP3文件上按A键开始播放。但DSision的播放功能不太完善，播放过程中无法显示播放时间、曲目名称等信息，还可能会死机。



9 DSision可以在M3DSR、DSTT、AceKard R.P.G等SLOT-1烧录卡上正常运行。通过DSision运行自制软件，可以提升烧录卡对自制软件的兼容性。而且我们也不必麻烦地每个软件都打DLDI补丁了。如果发现有软件无法运行，那就用DSision做一下中转吧。





TIPS DLDI

市面上流行的NDS烧录卡有数十款。由于各厂商之间的技术标准并不相同，不同的烧录卡有着不同的接口程序，由此出现了同一款自制软件无法在不同烧录卡上运行的现象。DLDI恰恰架起了自制软件与烧录卡之间的桥梁。将自制软件打上DLDI补丁后，就能在不同烧录卡上运行。后来，EZ5 PLUS等烧录卡更是将DLDI技术内置到硬件中。用户将自制软件拷贝到烧录卡中，放到NDS运行时，硬件会自动打入DLDI补丁，很是方便。但DLDI并非万灵药，也有失灵的时候，这时我们就可以用DSision充当桥梁试试了。

即将放假，将宿舍中的Wii搬回家，重新接到液晶电视上，再度对其仅支持480P的画质产生极度地不理解。其实日本是世界上较早普及高清的国家，早在2000年就有高清电视频道推出。看来，Wii还是更适合在CRT电视玩，起码视觉上要舒坦一些。任天堂在Wii和NDS上都留了一手，想进入更高境界的我们只能暂且忍受了。最后祝学生朋友们暑期愉快。

烧录卡新闻站

VOL.37

文 Raeca 编 米格

EZ5 PLUS

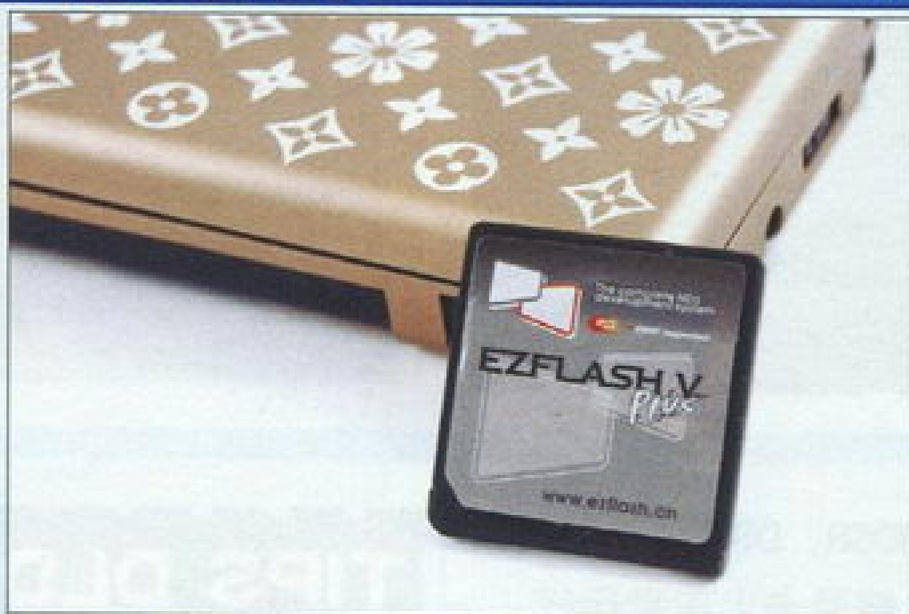
厂商：EZFlash

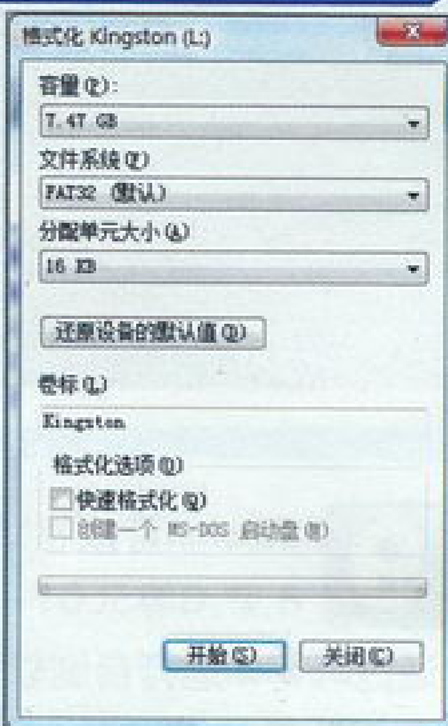
厂商网站：http://www.EZFlash.cn

EZ5 PLUS新内核发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)

EZFlash小组于6月上旬发布了EZ5 PLUS烧录卡的最新版本内核1.84。这次的内核升级主要增加了针对《大合奏 兄弟乐队DX》的新型8Mb存档的支持。对于使用4GB以及8GB的microSDHC卡的玩家，建议使用16K的簇大小(分配单元大小)重新格式化microSDHC卡，以获得更加稳定的磁盘读写支持。





▶用16K的簇来格式化microSDHC卡。

M3/G6

厂商：GBalpha

厂商网站：http://www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR 新内核发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(非SDHC)



电影卡(GBalpha)小组于6月23日以及6月27日前后两次分别针对M3DS Real与G6DS Real两款烧录卡进行了系统内核的升级，最新的系统内核版本号为V3.8f X。这次的更新修正了一处系统错误导致目录菜单在特定情况下死机的问题，其次主要针对部分游戏存档及读档发生的问题进行了修正：

ROM编号	游戏名称	区域版本	问题
2341	《神奇绿巨人》	美版	修正了不能正常读写存档导致死机的问题
2344	《99滴泪》	日版	解决了不能正常软复位的问题
2352	《神奇绿巨人》	欧版	修正了不能正常读写存档导致死机的问题
2357	《BREATH 茜色的吐息》	日版	解决了不能正常软复位的问题
2359	《心灵泡泡》	欧版	解决了不能正常软复位的问题
2368	《古怪赛车 冲撞》	美版	解决了不能正常软复位的问题
2381	《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》	欧版	解决了不能正常软复位的问题
2384	《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》	美版	解决了不能正常软复位的问题
2385	《大合奏 兄弟乐队DX》	日版	解决了不能运行的问题，现在可以正常进行游戏
2386	《模拟大楼DS》	日版	解决了不能正常软复位的问题，现在可以使用软复位正常游戏

注：如果使用旧版本系统运行过2385日版《大合奏！乐团兄弟DX》，请将原先创建的512KB默认存档文件删除，以便系统重新正确创建1MB的默认存档文件。

R4DS

厂商：R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com

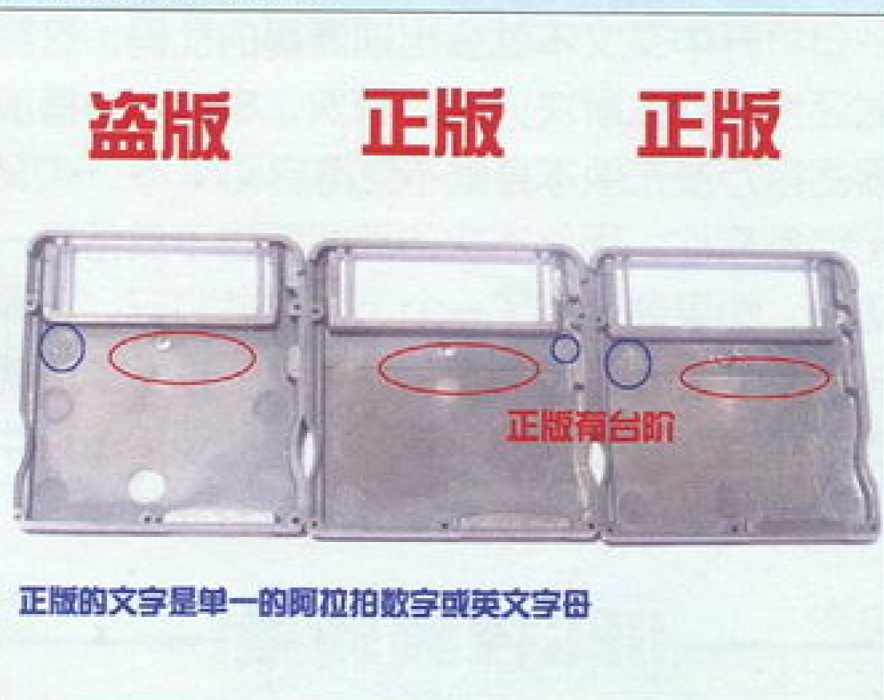
盗版烧录卡将使NDSL主机变砖？

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)

由于R4烧录卡核心代码被成功破译，目前市场上已经涌现出越来越多更为精美的“高仿”R4烧录卡，他们不仅做工精湛，足可以假乱真，并且还完美地支持官方原版内核进行游戏，甚至更有在原版R4烧录卡的基础上加入了SDHC大容量TF卡支持的“R4 SDHC”在市场上出现。为此R4官方不得不作出紧急通告，表示R4小组将进行内核升级，非原版R4在使用了新版的内核程序之后，将令NDSL主机无法启动(变砖)。R4小组官方申明原文如下：

为了保障广大原版R4用户的基本利益，针对现在R4假卡泛滥的情况，R4小组将在9月15号后在程序上对假卡进行封杀。由于一些技术尚不成熟的原因，如果在假卡上使用此程序，可能会导致NDS机器变砖等严重后果，而原版R4则不存在此问题。

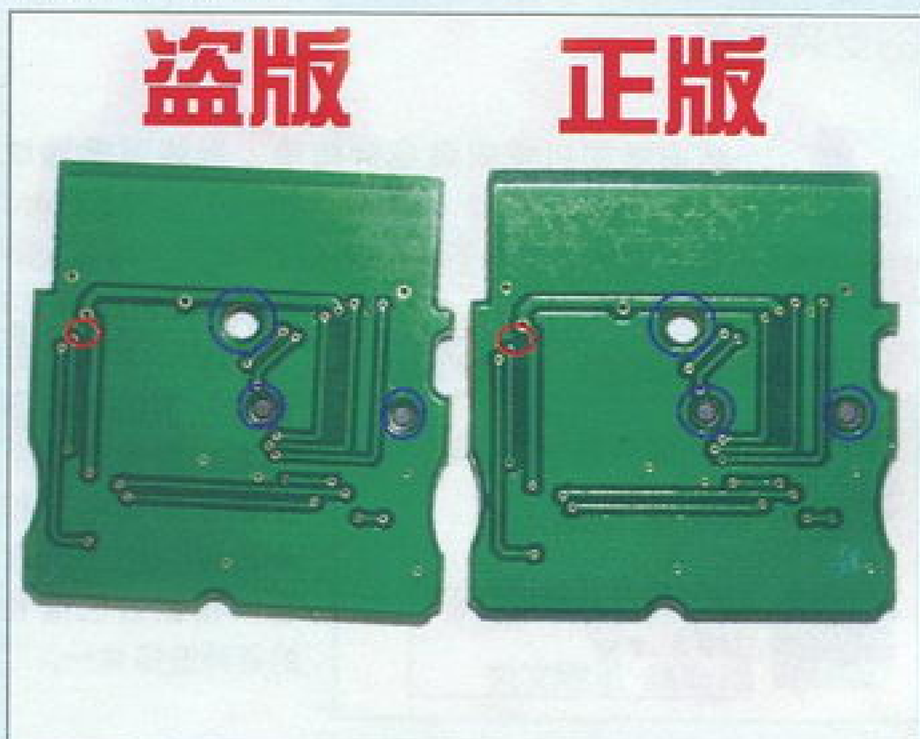
本次封杀行动是R4小组在与SC小组沟通后决定的。R4小组吸取了上一次SC小组封杀假卡太仓促而令一些不明真相的玩家蒙受损失的教训，故而把封杀时间定于两个月后，使玩家和经销商有足够的时间来辨别。为了保障各位玩家自己的利益，在此段时间内购买和使用R4卡时请务必识别清楚真伪(识别方法见后文)，如果使用了假卡导致损坏主机，请用户自行找出售假卡的奸商负责售后，R4小组对此不负任何责任。R4小组官方提供的真伪辨识方法为：



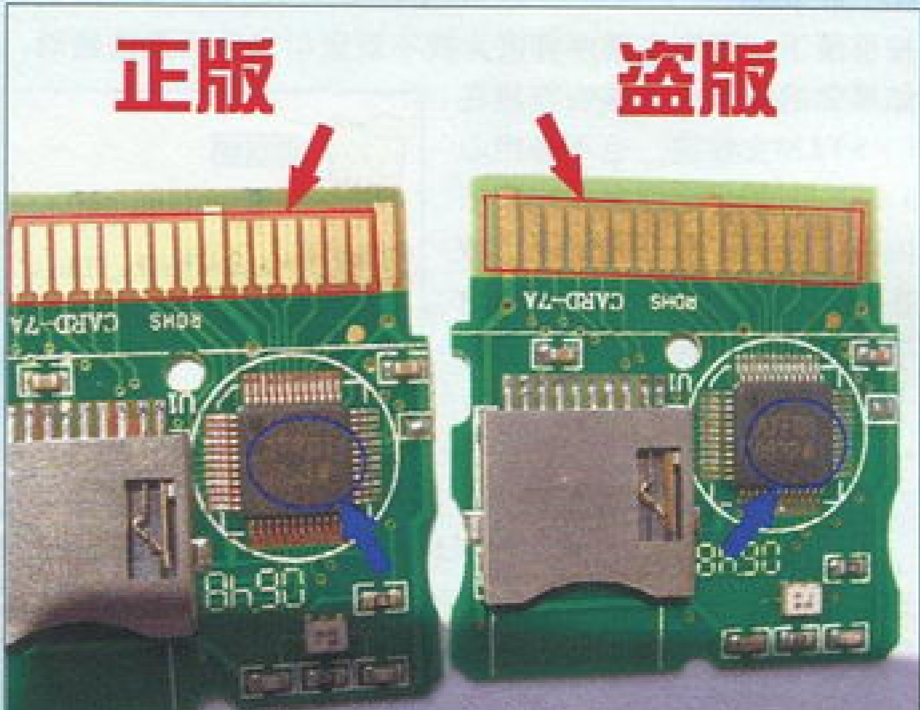
▲拆开卡带后可以在卡带背部内侧，原版R4可以找到有英文或数字的标记，而仿冒品则是字母与数字的组合。并且原版R4在螺丝孔上方(图中的下方)有明显的阶梯状设计，仿冒品则没有。



▲原版R4在TF卡槽处有清晰且深刻的TF卡标记，而仿冒品则较为粗浅和模糊。



▲原版R4的在电路板背部的螺丝孔与TF卡插槽固定位为多边形结构，而仿冒品则为圆形；原版R4在背部的右下角(图中为左上角)的走线并无向内凹陷，而仿冒品则向内有明显的凹陷。



▲原版R4的金手指的光泽要比仿冒品更为明亮，并且PCB版的颜色要更偏向深绿；原版R4芯片上的编号不大于0817，仿冒品则大于0817。

最强NDS媒体播放软件

文 寰仔 编 米格

——Sakura内核破解版使用教程

在89辑《掌机王SP》中我们就为大家在第一时间带来了Sakura系统的详细评测，由MoonShell作者开发的这款M3DSR内核软件将MoonShell的各种功能集一身，并采用全新的滑动触控操作，华丽的界面与强大的功能令其他烧录卡用户眼红不已。不过现在好了，黑客已经将Sakura内核彻底破解，并进行了粗略汉化，让它能够运行在其他支持DLDI补丁的烧录卡上。但是由于破解版是从Sakura 1.10日/英非破解版修改、汉化而来，因此无法运行游戏ROM和自制软件，也就成了名副其实的Sakura播放器了。

安装

虽然破解后的Sakura无法运行游戏ROM和自制软件，但由于其强大的影音播放能力以及对全新的DPG视频格式的支持依旧迎来了玩友们的喜欢。下面还是让我们来简单地看看它的安装过程。

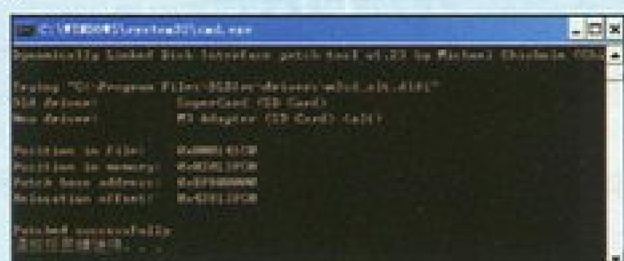
1 破解版的内核安装非常简单，网络下载地址为：http://bt.levelup.cn/userupload/tg777.com/download/6236.html。上网下载安装包后解压缩，将会获得“樱花媒体播放器_DS（ENG）.rar”和“樱花媒体播放器_DS（JPN）.rar”，由于软件汉化得并不彻底，因此这两个文件分别为中英和中日混合版，玩家可以根据自己擅长的语种选择其一。



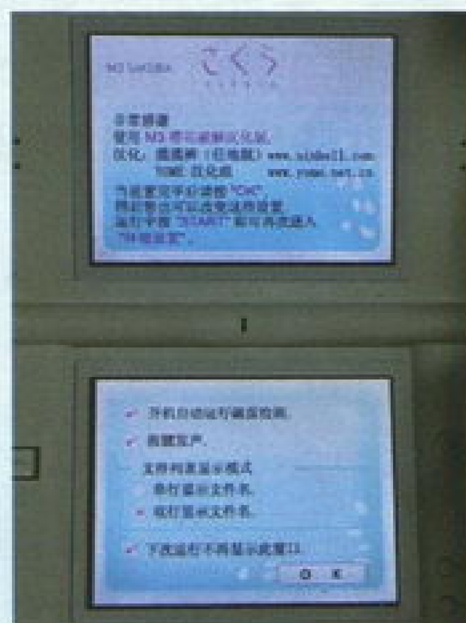
2 解压缩后软件后，我们会获得SYSTEM文件夹和Sakura_Media_Player.nds的主程序，如果你的烧录卡支持自动DLDI补丁，那么只需将文件夹和主程序复制到存储卡根目录下即可，尤其是SYSTEM文件夹，一定要放置在存储卡根目录下，否则主程序将因为找不到素材文件而无法启动。如果你的烧录卡内核也存放在SYSTEM文件夹，也不必担心Sakura播放器会覆盖了烧录卡内核，因为播放器素材是存放在SYSTEM目录下的M3SAKURA子文件夹中，根本不会与烧录卡内核文件重名覆盖。



3 如果你的烧录卡不支持DLDI补丁，那么就需要下载DLDI打补程序，在电脑上对软件进行打DLDI补丁的处理了。处理好后将主程序以及文件夹重新复制到存储卡根目录下即可。



4 接下来我们需要做的就是将存储卡插回烧录卡中，并将烧录卡插入NDS主机，打开NDS主机，进入烧录卡内核，像启动其他自制软件一样启动Sakura_Media_Player.nds，接着你就会看到华丽的Sakura系统界面啦。



使用

有关Sakura内核的详细使用方法，还请大家参看89辑《掌机王SP》的详细介绍，下面我们仅对使用Sakura播放器时的一些问题以及电脑端配套软件进行一下说明。

注意事项

由于Sakura系统并没有推出官方中文内核，因此在文件名显示等方面遇到中文编码就可能会出现乱码，尤其是TXT文本阅读功能，一旦打开中文文本就会出现满篇的乱码，这暂时还没有什么解决办法。其次，Sakura播放器的官方发布版本身就不支持启动NDS ROM和自制软件，因此本次的破解版也不具备这一功能，如果你选择了一个.nds文件打开，出现Reboot提示后会直接导致死机。注意事项就这么多，下面让我们来看一下有关电脑端软件的使用。

DPG视频转换

上面也提到，Sakura播放器支持最新的DPG视频格式，这种视频格式不但压缩率更高，还拥有更好的色彩还原度，令NDS的视频

播放效果更上一层楼。可这种格式的片源我们应当如何获取呢？最简单的方法当然是自己来做啦！在Sakura官方网站下载未破解内核中就包含了DPG视频制作工具，下面我们就看看它的使用方法。

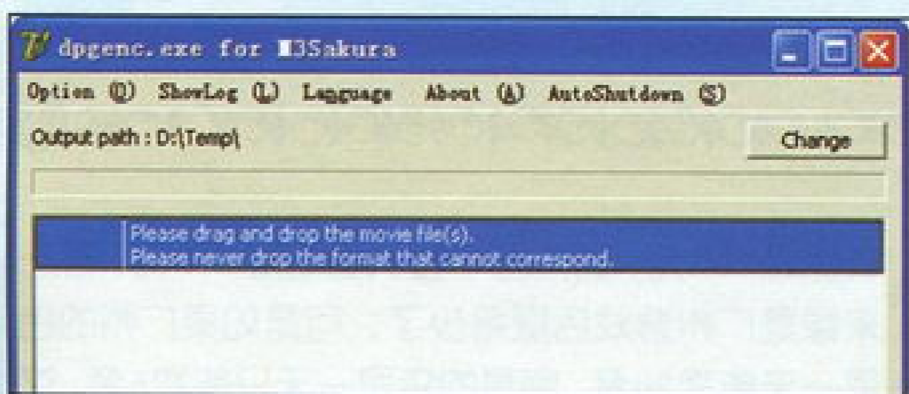
1 上网下载官方版的Sakura内核，下载地址为：http://www.m3sakura.jp/M3Sakura_Ver111_JPI.zip。



2 解压后，在乱码的文件夹中找到包含dpgtools字符的文件夹，里面就是新版本的DPG转换工具了。



3 在确保电脑上安装了暴风影音后（转换视频时需要用到暴风影音整合的各种视频编码、解码器），运行dpgenc.exe主程序，我们只需要将想要转换的视频文件拖入程序界面的空白区域，程序就能自动开始转换过程。另外右上方的Change按钮可以用来更换转换后生成DPG文件的目录，上面的Language菜单中还可以选择程序界面语言，当然目前只有英文和日文可选。不过在开始转换前还是先让我们来简单看一下转换设置。



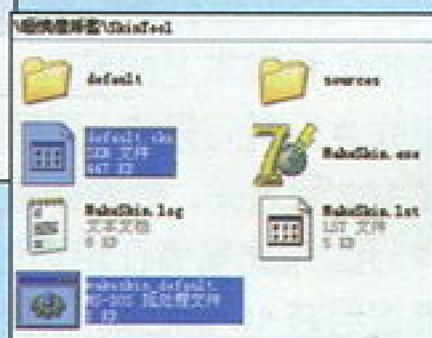
4 转换设置必须在没有视频拖入并进行转换前进行。点击程序顶部菜单第一项Option就会进入设定页面。首先我们需要勾选左下角的“Advance settings”才能调整所有设定项。页面最顶部是转换模式，一般选择“Auto detect”即可，但遇到有些视频无法转换时可以选择“Prepares video with using ffmepg”试试，这种方式会对视频进行预转换，所以转换速度会非常慢，自然不建议选择。接下来的设定项首先是音频流编码部分（Audio stream encode options），Bitrate和Volume分别用来调整码流和音量增益，功能就不用多说了。下面是视频流编码部分（Video stream encode options）。第一项“Video aspect ratio”是压缩后的视频画面比例，一般选“auto detect”根据片源自动侦测即可。“Video bitrate”和“Video framerate”是视频码流和每秒帧数，勾选“Automatic adjustment”会根据片源对帧数自动进行调整，码流越大画面越清，但文件体积自然也就越大。接下来的“Video brightness”和“Blur”滑杆条分别用来调节亮度增益和画面模糊，以便适应NDS屏幕显示，接下来“Flip video”和“Smooth frame blending”选项则是反转画面和平滑帧与帧之间过渡的。最后还有一项“Priority”用来设定转换软件的优先级，下拉列表中从上到下优先级也是从低到高，优先级越高转换速度自然越快，但可能会导致其他程序进程过慢甚至电脑呈现假死机现象。推荐大家按照如图设置进行配置，配置好后按下“Apply”按钮后回到程序主界面，再拖入视频进行转换就会依照玩家的配置生成DPG文件了。DPG文件复制到存储卡任意目录中，在Sakura播放器下打开即可播放。



5 程序目录下的dpgshow.exe还允许我们在电脑上观赏DPG影片，双击执行后选择DPG文件，就会自动开始播放了，通过它我们可以方便地检阅转换影片的效果。



主题制作



◀替换这些素材文件来打造自己的主题。

▶双击运行makeskin_default.bat批处理文件，就会自动生成default.skn主题文件。

Sakura播放器界面虽然华丽，但看久了总也会烦，好在原版内核中提供了SkinTool这个主题制作程序，找到原版内核中的SkinTool目录，里面的default文件夹中就是各种主题图像素材文件了，我们按照每个图像素材的文件大小、格式标准重新绘制素材后保存替换该目录的同名文件，之后双击运行makeskin_default.bat，就会生成一个default.skn的主题文件，将这个文件复制到存储卡上，在Sakura播放器中拖动打开即可使用，如果想要将其作为默认主题，只需要替换存储卡SYSTEM\m3sakura目录下的同名文件即可。

如果你已经实在无法继续忍受MoonShell粗糙的界面和简陋的操作模式，那么Sakura无疑是你最佳的选择，它让NDS的多媒体功能更加专业化，效果也更出众，不信你也来试试吧！

掌机市场扫描

暑假又到啦，对于还是学生的读者来说，除了一个人在家打游戏外，丰富的户外活动肯定也是漫漫长假里是少不了的，像聚会、烧烤、唱K等等，真是羡慕死乌冬我了。不过话说回来，除了玩乐以外，各位学生玩家也别忘记还有暑假作业哦，要不等到暑假过完了再来赶作业那可是非常痛苦的事情。好了，闲话就说到这，下面就让我们看一下近期的掌机市场行情吧。



栏目主持/乌冬



一个月以来深圳的掌机市场并没有很大的变动，这对于进入暑假的电玩市场来说实在是有点不“正常”，不过这对于买家来说也不是什么坏事，毕竟价格才是我们最关心的问题。

PSP在价格降下来以后，就一直保持稳定，就算有浮动也是在20～30元之间。现在通常版的PSP-2000单机售价平均在1300左右，如果不计较颜色和版本上的差异，1290元入手一台全新机是完全没有问题的。这周组装4G记忆棒终于跌破了100元大关，低速棒最低报价98元，而高速报125元。为此笔者在走访过程中还特地询问了一下商家组装4G记忆棒价格持续走低会不会给8G记忆棒的销量带来影响，而商家的回答则有点令人意外——组装8G记忆棒的销量不降反升。笔者推断其中有一部分原因可能是8G记忆棒自身的价格也在不断下降（现报价240元左右），还有就是临近PSP游戏频发期，低容量的棒子已经不能满足那些喜欢“三心两意”的玩家，所以大家都纷纷选择了价廉物美的8G棒。

NDS方面现在仍是以iDSL和美版NDSL为市场的主流，两者在价格上的相差不大，不过由于购买美版主机还必须配搭一个110V转220V的变压器，由此可见还是行货比较有优势。另外神游版的蓝黑色主机也已经到货，为支持行货的玩家再添一个新选择。





暑假的到来，让不少读者欢呼不已。趁着大考小考刚刚结束的热劲，给自己买台游戏机来度过这个炎热的夏季吧。

暑假期间最值得关注自然还是PSP了。PSP在学生刚放假的时候零售价并没有太大的变动，整体来说平均价格还是维持在1300元左右。黑色、白色、银色、粉蓝色、粉紫色、薄荷绿PSP-2000价格都为1298元。8G组装记忆棒的批发价格降到了205元，看这样子批发价跌破200元大关是迟早的事情。如果在店里随机器一起购买记忆棒，大部分游戏店的开价都在250～300元左右。

偏偏奇怪的是，规模越大的游戏店，其价格反而越不会贵到很离谱的地步。例如广州许多大型游戏店的PSP套装售价都要比南昌、武汉、天津等等城市要便宜。一来是因为广州地处珠江三角洲，批发便利，二来是广东人做生意很喜欢以量取胜，机器卖得多，钱自然赚回来了。假设广州一套机器赚150元，而南昌一套机器能赚200元，看起来像是广州游戏店赚得少了，可是如果广州的店里一天能卖20套，南昌的店里一天只能卖5套，这便会产生质的区别。

话题扯远了，笔者教大家一个省钱的方法，那就是机器到店里买，配件到网络上找知名的游戏店邮购。这已经是笔者多年的老习惯了，真的可以节省不少开支。





由于8月奥运会的召开,即使是北京一些经验丰富的商家,也多少对即将到来的“奥运经济”有些准备不足。完稿前PSP主机经历了一次价格上的剧烈波动,短短一周的时间内PSP的价格竟然出现了80元的降幅,这是以往都很少见的,不过这次波动的周期很短,在市场大环境还没有反应过来的时候,价格很快又回到了之前的正常轨道。临近奥运,北京的交通运输更加繁忙,对于以货运为主要运输渠道的商家来说,成本自然上升,加上暑期又是旺季,价格方面很难做出多大的让步。目前PSP-2000的价格都在1320元左右,与之前相比变化不大,购买时如果再搭上8G卡及各相关配件(贴膜,数据线,包)合计在1700元左右,这样的价格给买卖双方都留下了一定的空间。另外有一则不太好的消息就是PSP-2000的翻新机开始有了量产的势头,对于购机经验不足的玩家来说最好还是选择信誉较好的商家,并且在购买时尽量让商家先出示实机及相关配件,将货品成色,品质确认后再讨论价格,避免商家为了牟取暴利在价格与商品的性价比上欺骗玩家。

NDS方面,对于买机经验较少的玩家来说,最好还是选择iDSL比较稳妥。不过也不能因为是行货就掉以轻心,购买时对于白色主机要注意观察联动轴与LR键是否有发黄迹象,黑色主机着重看机身光亮程度和划痕,毕竟最近货源紧张,玩家在购买时更要擦亮双眼。





正值暑假消费旺季的到来,应该是商家们备足货源,准备大干一场的时候。但是由于奥运临近,各种物流都发挥不了平日的“正常水平”,使得市场上的货源突然紧张起来。

经过前几周的短暂降价后,所有主机价格又有了小幅的回升,其中黑色、白色、银色是1260元;薄荷绿和三种粉色系主机则报价1280元;限量版里哑光铜港版为1490元,深红色还是最贵的1620元。总的来说价格变化不算太大,对于想暑假期间购买PSP的玩家来说是不错的出手机会。不过笔者在这里要提醒大家的是在购买主机的时候,不能只看主机的价格,因为现在有不少商家将PSP主机的价格报得很低,甚至比进货价还低,以此来吸引新手玩家的眼球,但是当实际操作的时候商家又会要求必须搭配这样或那样的配件来购买,猫腻往往就在这里,有些商家借此提高配件的价格或者以组装配件充原装的方法来牟取利益,所以遇到这种情况的话一定要留个心眼。

最近组装记忆棒方面没有受到什么影响,价格依然很稳定,组装4G高、低速棒分别为160元和100元,而组装8G棒则为270元。行货记忆棒方面价格倒是下调了不少,现在SanDisk 4G短棒为280元,8G从原来的600多元降到了540元,因为行货在品质上有保障,再加上速度也比较稳定,相信买家以后将会有更多的选择。NDS方面价格没有什么变化,行货iDSL全色在1030左右。





本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格,以下所有参考价格中,单位为元,本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常,因此以下价格仅供参考之用。最后,乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://asp.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(2000型)	PSP(1000型)	iDSL	NDSL	GBM	MSD(8G)	MSD(4G高速)
广东广州	江西恐龙	1298	—	1035	1050	—	230	120
广东深圳	久圣电玩	1300	—	1040	1080	—	240	125
北京	绿洲电玩	1320	—	1050	1080	500	320	145
陕西西安	快乐多电玩	1260	—	1030	—	420	270	160
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1200	—	1100	—	350	180
福建厦门	快乐多电玩	1300	—	1080	—	430	240	140
安徽合肥	红星四海电玩	1250	1100	1050	1050	—	220	120
哈尔滨	鑫星电玩	1300	1050	1030	1000	—	260	150
山西太原	逸豪电玩	1360	1200	1150	1100	500	300	150
天津	MARS(战神)	1260	—	1060	—	—	240	185

硬件短消息

栏目主持 米格

周末去科技市场逛了一圈，发现接在电脑USB接口用的小风扇貌似特别流行，造型多多，风力也不错。突然想到PSP或NDS上咋不出这么个东东呢？玩掌机游戏时让玩家也凉快凉快。下面看看近期有什么有趣的周边吧。

PSP-2000用水晶保护壳

文 就爱360

品名：System Skin Case
种类：保护壳
出品：Joytron
对应机种：PSP-2000
官方价格：19.99美元

PSP用保护壳产品有不少，但多数产品比较厚重，给PSP穿上后，体型臃肿了不少。由韩国公司Joytron推出的这款PSP-2000专用水晶保护壳则杜绝了这个问题。这款名为“系统外壳”的产品与PSP-2000贴合得非常紧密，感觉就像量身定做的衣服一样。System Skin Case采用了镂空式设计，包括按键、USB接口、耳机接口等处全部预留了出来，让按键或者接口直接露在外面不受遮蔽，不会对游戏手感以及正常操作产生任何影响。如果不想给PSP配个便携包，那穿上一件系统外壳也是不错的选择。







大容量NDS卡带收纳盒

品名：DSカードケース16
种类：收纳盒
出品：Hori
对应机种：NDS/NDSL
官方价格：798日元



手头NDS卡带一多，放到哪里是好呢？普通收纳盒容量太小，装不了几张卡带，容量大的产品往往体积太大，又不便携带。而本次我们介绍的就是专门针对卡带收藏狂人的大容量便携收纳盒，它可以一次性装下16枚卡带。这款产品由名厂Hori制造，品质自然没话说，内部由两个夹层构成，每个夹层有两面，每面则有4块格子，格子上有特别设计的卡扣，防止卡带脱落。产品外壳为半透明塑料，方便用户从外部看清卡带封面，当然只能看到8款卡带的封面哦。产品有白、黑、红三种颜色，厚度在2.5厘米左右，798日元的价格也很厚道。





圆珠笔样式的触控笔

品名：スラスラタッチペン
种类：触控笔
出品：リンクスプロダクツ
对应机种：NDS/NDSL
官方价格：380日元



不少初次玩NDS的朋友不太适应机器自带的触控笔。NDS所配的触控笔纤纤细细，与我们用的写字笔体型相差太大，难怪用起来不习惯了。如果你想找回平时的握笔感觉，可以用用这款圆珠笔样式的触控笔。听名字大家也能猜到，它的外形与圆珠笔相似，甚至顶部还有一个按钮，按下去笔头才会出来。当然这个笔头不是尖尖的那种，不会对NDS触摸屏产生伤害。另外，产品还有一个笔卡，我们可以将其别在上衣口袋上，不用担心触控笔丢失了。



NDS玩家专属旅行包

品名：G-pak Organizer	
种类：收纳包	
出品：Naki	
对应机种：NDS/NDSL	
官方价格：19.99美元	

放暑假了，带上心爱的NDS去旅行吧，不要忘记卡带、电源还有各种连接线哦。什么？这么多东东没合适的包包装？看来你需要一个G-pak管理包了。G-pak管理包是专门为NDS玩家设计的旅行包，有白色、灰色黑色和粉红四种颜色。包内分为两层，上层可以装下30张NDS卡带和6张GBA卡带，下层则分为三块，分别用来摆放电源、NDS主机和连接线，帮你打点好NDS主机所需要的各种东东。另外，包包上还有提手可以单手提起来，也有背带挂扣可以挎在身上。





全能旅行充电器

品名：モバイルクルーザー	
种类：充电器	
出品：ダイヤテック	
对应机种：NDSL/PSP-1000/PSP-2000	
官方价格：1680日元	

出门旅行，要带的东西自然多，光是各种充电器就让人头疼不已。而这款全能充电器则会让你省心不少。它是一款旅行充电器，可以为NDSL以及PSP-1000、PSP-2000充电。除了掌机以外，只要更换充电连接线，产品还可以为苹果iPod、HP iPAQ掌上电脑等多种设备充电。





快捷充电器

品名：スティック型携帯アダプタ	
种类：充电器	
出品：デイテル ジャパン	
对应机种：NDSL/PSP-2000	
官方价格：1869日元	

旅途中，掌机是解闷的好工具，最扫兴的莫过于中途没电了，但往往在车上、野外找一个能充电的地方不是件容易的事情。所以，出外旅行，除了上面提到的全能旅行充电器外，你还需要这款快捷充电器，这样便可以彻底解决你的充电烦恼。快捷充电器是一款便携式掌机充电器，可以为NDSL和PSP-2000两种机型充电。产品使用4节7号电池，设有LED指示灯，可以随时观察充电状态。快捷充电器的外形小巧，11.6×2.9×1.5厘米的三围，再加上72克的重量，方便携带。另外，产品采用了分离式充电线，估计以后会支持更多设备哦。







文 Raeca
威奥数码娱乐Wiioh.com

上次我们为大家带来了两款卡登士的产品，这次继续为大家献上两款黑角周边评测，与卡登士宣扬个性张扬的产品形象不同，黑角的产品则大多采用成熟大方的设计，更符合成年人审美观。

我是全能王——简评黑角多功能充电器

品名：黑角多功能充电器
种类：充电器
出品：黑角（BLACKHORNS）
对应机种：NDSL、PSP-1000、PSP-2000、iPod、iPhone
推荐度：★★★★☆
建议零售价：108元

随着数码技术的发展，相信诸位玩家或多或少地都拥有几部不同的便携式数码设备，这就使得我们在平时的使用中需要准备多个分别对应不同设备的充电器，甚至还要有相当数量的电源插座来同时伺候这些个充电器，不仅使用麻烦，还不便于出行。这款来自黑角（BLACKHORNS）的“多功能充电器”便是为我们解决这个问题而设计的。它不仅一口气包揽了PSP、NDSL以及iPod与iPhone等设备的充电任务，还同时对应家用电源插座和车载点烟器电源插口，能够在家中以及车内便捷快速地为我们的各种手持数码设备进行充电。

黑角多功能充电器内置微电脑控制保护芯片，能够处理交流100～240V与车载的直流12V两种不同的电压输入，将他们统一输出为标准USB接口的5V电压，搭配包装内对应PSP、NDSL和iPod与iPhone的USB充电线，即可连接各种设备进行充电，方便的同时还能有效保护各种价格不菲的数码设备充电时的安全。由于采用USB输出接口，它还可以很好地兼容其他支持USB充电的数码设备。另外，为了照顾需要经常来往于不同地方的商务人士，黑角多功能充电器不仅被设计为适应各国不同的电压标准（100～240V），还备有两种可更换插头以适用于世界各地不同的插座。

这款多功能充电器实用而美观，设计者充分考虑到了设备的各种使用情况，名副其实地做到了“多功能”。充电器内置的控制芯片还能很好地保护主机，在同类充电产品中也算是质量上佳的。









iPod与小P全面组合？——黑角新版PSP线控组合套装评测

品名：新版PSP线控组合装
种类：线控+耳机
出品：黑角（BLACKHORNS）
对应机种：PSP-2000
推荐度：★★★☆☆
建议零售价：88元



PSP杰出的多媒体播放功能是它在国内迅速受到人们追捧的原因之一，因此影音播放功能的配套周边对玩家而言也成为了需要考虑的部分。目前，越来越多的周边厂商已经发现到了这点，陆续推出了各式各样的影音支架与线控耳机，为的就是让PSP玩家在影音播放方面能够获得更好的体验。

不过PSP的体积大小却决定了这台机器无法像iPod那样被随意地塞入衣服口袋当中，而只有放入专门的保护包或背包内进行携带。这样就使得播放音乐的操作变得相当麻烦，无论是换歌还是调整音量都需要反复将机器从包内取出才能进行。这款来自黑角的新版PSP线控组合套装就可以方便玩家在使用影音功能时进行各种操作。然而，当您看到它的外形时，一定会感到似曾相识吧(笑)。

这款线控耳机的造型取自于大名鼎鼎的苹果iPod Shuffle 2代的领夹式经典设计，但不可否认这一设计确实提高了产品的外形观感，看起来美观大方。

新版PSP线控组合装与索尼的原装线控耳机一样，采用可拆卸的两段式设计。线控部分和耳机部分都可以独立使用。

线控部分前面已经提到过，采用苹果iPod Shuffle 2代设计，前面板上有由按钮组成的控制盘，控制盘中间是播放与暂停，12点钟与6点钟的位置分别是音量递增与音量递减，而3点钟与9点钟的方向则是向前快进与向后快退。按键排布上显然也是参考了iPod设计的。值得一提的是，控制盘表面采用金属拉丝工艺制作，不仅不会留下指纹，而且按键手感不错。线控的背部除了印有黑角的LOGO之外，没有更多的装饰与设计。



在线控的上方，我们可以找到HOLD锁定键与标准的3.5mm耳机接口，包装内附带的耳机插入其中即可使用，也可以搭配其他标准3.5mm的耳机来使用。组合套装内配置的耳机使用弹性PU线材，手感优异，不易粘尘，并且韧性表现不错，能有效避免纠缠打结造成内部导线损坏。耳机线总长度为1.0m，加上线控本身的0.75米，整体长度为1.75米，无论是将PSP挂于腰间还是放在背包内都游刃有余。

在经过实际使用后，笔者发现新版PSP线控组合装内配置的耳机声场宽广，解析力高，层次分明，在低音部分下潜深沉，但在动态表现上有稍许不足。

从价格上看，新版PSP线控组合套装显然是一款性价比较高的线控耳机产品，对于不喜欢索尼原装线控圆盘式设计的玩家是不错的选择。





ひぐらしのなく頃に絆

07th Expansion presents Welcome to Hinamizawa WHEN THEY CRY

寒蝉鸣泣之时 绊

鬼隐篇（上）

文 铁皮鸟
编 洋葱
美编 小鱼仔

每年六月，都会有一人死亡，一人失踪。

围绕水坝工程事件发生的一连串命案，是人为？是偶然？还是神的惩罚？

无法避免的惨剧，除了屈服别无他法吗？

不，不能屈服。

未来，将由这双手来创造。

一 昭和58年

“碰！”

明明曾经相信

“碰！咔！”

不，现在也仍旧相信，只不过不愿意承认罢了。

“咚！”

机械般的动作终于停止，周围安静了下来。想要伸出右手擦掉那该死的眼泪时，却发现它早已麻痹。窗外暮蝉的声音显得格外刺耳，不过她们应该听不见了吧。

“滴答。”

真狡猾，为什么只有自己一个人在哭，她们却一滴眼泪都不愿施舍。眼泪如断了线的珠子般不断滚落，可她们却依旧没有任何反应，真狡猾真狡猾真狡猾……

“碰！”

谢谢你们如此亲切，谢谢你们的笑容，我很喜欢，我曾经真的是非常喜欢。

“呼、呼……。”

接下来是最后一次，只要挥下去，一切都会从我的脑海中被抹去，包括“曾经”喜欢过的你……

六月三日

即使即将入夏，晨风依旧还夹着丝丝寒意。不过，空气倒是格外的清新。

“呼！真舒服！”

每天早晨起床后的第一件事就是打开窗户呼吸新鲜的空气，对于我这种长期生活在都市里的人而言，这充满自然味道的晨风可是相当稀有的。我的名字是前原圭一，不久之前跟着双亲搬到了这个偏僻的小村——雏见泽。在这里没有高楼也没有电车，就连自动售卖机都找不到，至于音像店和高级餐厅那种奢侈的玩意就更别提了。从这里到最近的小镇，就算骑自行车起码也需要一个小时左右。不过，虽然生活上有种种不便，但我却非常喜欢这儿。来到雏见泽后我才发现，原来空气也是有味道的。

“做什么呢？想迟到是不是！”

“啊！”

糟糕，竟然在窗边呆了二十分钟，要不是多亏母亲的提醒今天铁定要站走廊了。

急急忙忙收拾好东西，刚进客厅就闻到了熟悉的香味。泡菜、生鸡蛋、鲑鱼，看着桌上典型的日式早餐，我再次打从心底佩服自己的母亲。和身为画家做事毫无条理的父亲相比，母亲则是一位不折不扣的完美主义者，这一点从这份完美的日式早餐就可以看出来。

“自从搬到这里之后，圭一每天都会按时起床了，妈妈很高兴哦。”边哼着歌边将味噌汤端上桌，她今天的心情看起来很不错。

“我只是怕起晚了吃不到早餐而已！”

一被称赞就故意装成坏孩子，这也算是一种害羞的表现吧，有时我觉得这样的自己也挺可爱的。以前住在大城市时，自己从不像现在这样按时起床，只有睡到快要迟到时才不情不愿地从被窝里爬出来。当时就算母亲准备好了丰富的早餐，也不会去看一眼，也许这就是所谓的反抗期。

“差不多快到和礼奈约定的时间了吧？快吃快吃。”看着时钟，母亲朝儿子贼贼地笑了起来。她口中的礼奈指的是我的同班同学龙宫礼奈，自从搬到雏见泽后，热情的礼奈每天都会等我一起上学。都这个年纪了还和女孩子一起去学校，说起来确实是有点难为情，不过我并不讨厌。话说回来，我还从未见过礼奈比自己晚到约定的地点，她到底是从几点开始等的？想到这里，我匆匆忙忙扒了几口饭就拿起书包往外跑。

“我吃饱了。”

“见到礼奈时替我向她道谢哦，今天早餐的泡菜可是礼奈送来的呢。”

“知道了知道了”

原来如此，怪不得今天的泡菜和平时吃的超市货味道不同，早知道就多吃几口了……



“圭一，早上好！”

随着一声充满活力的问候，礼奈小小的身影出现在我的视野中。

“你啊，每天都那么早起来么？偶尔赖赖床又不会遭雷劈。”

“但、但是我不想让圭一等我呀。”

礼奈是个非常善良、温柔的女孩，不过她越是这样就越让人想欺负。

“没关系，你放心，到时候我绝对会丢下你先走的。”果然，听了我的话，礼奈低下头露出伤心的表情。这个孩子，别人说什么都照单全收，这样下去她就算真哭了也不奇怪，所以我决定玩笑到此为止。

“开玩笑的啦，我会等你的。不管要等多久，我都会一直等……”学着八点档男主人公的语气，我如愿看到了礼奈羞红的脸，真是个纯情的女孩。这时，我想起了老妈出门前的嘱咐。

“对了，我家人说谢谢你的泡菜。”

“是、是吗？”不知怎么的，听到泡菜这个词后，礼奈突然变得紧张起来。“那、那个，味道如何？”

看到她小心翼翼询问的样子以及期待的表

情，我决定先不回答：“那个是谁做的？是礼奈的妈妈做的吗？”

“为什么这么问？难、难道很咸？”礼奈摆弄着手指，开始回想泡菜的制作过程和盐的分量。泡菜到底是谁做的，其实我心中早就有数了。不过为了看到礼奈困惑的样子，我决定继续保持沉默。有时候想想，自己还真是个坏心眼的家伙。

“其实，那是我……”“很好吃。”

“哎？”

“那个泡菜配上白饭真是超绝美味，超市卖的那些根本不能比。”

礼奈的脸瞬间红得像番茄一样，整个人看起来呆呆的。礼奈呀礼奈，你再这样下去总有一天会给坏叔叔拐跑的哦。



“啊，是小魅。”

顺着礼奈的视线望去，前方不远处出现了一个绿色的身影，对方好像也发现了我们并朝这挥起了手：“你们终于来了啊，等得我可够呛。”

听了来人的话，我感到相当不爽：“万年迟到大王可没有资格说我们，今天是外星人要入侵地球还是太阳公公要下来玩啊？魅音大小姐竟然会在这种时间出现。”每次见到这名绿发女子，我的吐槽模式都自动开启。和规规矩矩的礼奈不同，眼前的这位园崎魅音大小姐是个整天以自我为中心的女孩。不过魅音很有领导才能，在班上差不多算是我们的头头吧……不不不不不，我怎么能承认自己是她的手下？口误，口误。

“早安，礼奈。旁边的那位是？啊啊！小圭，好久不见！”

“是啊，我们两天没见了。”

“小圭你也长大了，连胡子都长出来了。”学着色老头的怪语气，魅音又进入了她的低级模式。

“我还没有长胡子！”

“骗人，我明明看到小圭去买刮胡刀了。”

“那，那是老爸的……”话还没说完，魅音就伸出了食指在我眼前晃了晃：“别小看本小姐的情报收集能力哦，从小圭昨天晚饭吃了什么菜到礼奈的三围尺寸我无所不知。”

“什么？！”

我以闪电般的速度将手搭在了魅音的肩膀上：“魅音大小姐……礼奈的三围尺寸是多少？”男子汉大丈夫要能伸能屈，眼前的利益才是最重要的。

见我这样，魅音露出了邪恶的笑容：“果然很在意呀，不过很贵的哦，你出多少？”

“喂喂，你们在说什么？说什么？”也许是发现情况不对头，礼奈慌慌张张地插了进来。虽然她满脸通红并装出一副无辜的样子，但我敢保证礼奈一定知道我和魅音的对话内容。

“小圭，你假日时回了趟都市吧，感觉怎么样？”魅音瞬间关闭了低级模式，终于换了一个比较正常的话题。

“我只是去参加葬礼的，然后就急急忙忙……”“要你带的东西怎么样了？”

这个人，难道就不能让别人把话说完吗：“时间太短了，我根本没时间去逛玩具店，也没办法帮你带东西。”魅音是个超级游戏爱好者，特别是纸牌之类的。听礼奈说，魅音的房间就像是个游戏博物馆，应有尽有，虽然我总觉得她说得夸张了些。



“魅音，以后如果有什么我可以玩的游戏，也带上我吧。”

“好啊好啊！”礼奈眼睛一亮：“不过我们玩的游戏难度非常高哟。”

“那正好，没有什么游戏是可以难倒本大爷的。”

“太好了！小魅，下次带上圭一一起玩吧。好么？好么？”礼奈表现得非常兴奋，在得到了魅音的同意后喜悦的心情更加明显：“其实我一直觉得男孩子都喜欢在屋外玩耍，所以从来都没有约过圭一。这样一来，以后都可以一起玩了！”

“嗯”

从别人的角度来看，我们三个人就像是交往了很长时间、无所不谈的老朋友，事实上我转入雏见泽的学校还不到一个月。为了让我能够更快地融入这个环境，礼奈和魅音都花了不少心思。作为一个男子汉却让女孩子操心，我心里实在有些过意不去。为了不让她们花太多心思，我自己也要主动一些，争取更快地融入这个集体。

雏见泽是个非常小的村庄，整个学校里面竟然只有一个班级，刚来的时候我还惊讶了好半天。一个班级中有不同年龄层、不同年级的学生，总人数大概在三十左右，可老师却只有一个，真是辛苦。不过，我曾听说这个学校原本是有好几间教室的，不知道为什么现在变成了这样。

来到教室门口能够听到低年级学生稚嫩的朗读声，比起学校，这里更像是一所幼稚园。

“进去吧。”

原本走在我前方的魅音突然停下脚步，并侧过身示意我先进去。如果这是第一次，我也许会老老实实先走，但如今我可不会再上当了。

“你既然会让我先走，就表示前面有东西吧。”

魅音笑了笑，就像在说“你猜对了”。看到这个状况，礼奈显得很不安：“怎、怎么了？”

“礼奈，你退后点，是那家伙搞的鬼。”

“那家伙？难、难道是沙都子？”

“没错，就是她。”北条沙都子是这个班上的一员，若要问她是个什么样的人，应该属于“超级自大＋欠扁的臭小鬼，”从她口中说出的话往往能把人气得暴走，不过若只有口头上的恶作剧那倒还好，问题是……

“真是显而易见的陷阱，这个年头谁还会被卡在门上的黑板擦给砸到啊？”说完的一瞬间，教室里传来了咯咯咯的笑声，看来沙都子就在里面。

“真不愧是小圭。”魅音走了过来：“也就是说这次是你赢了？”

不，对手可是那个鬼灵精怪的沙都子，事情绝对没有这么简单。门上的那个黑板擦估计是为了吸引我的注意力，真正的陷阱一定在其他地方。我慢慢地靠近门，发现门把上有些奇怪的东西……原来如此。

“哈哈哈，沙都子，你的计谋我已经识破了。先利用黑板擦吸引我的注意力，以为我会保持向上看的动作去开门，然后被透明胶带贴在门把上的图钉就能将我的手刺个稀巴烂，对不对？”这小丫头也太毒了，光是用说得我都觉得寒“你的想法很不错，不过终归是小孩子的玩意，太嫩了！”

说着，我以一种胜利者的姿态走进了教室。突然，脚下出现了一种很奇怪的感觉，糟了！

“圭一，快避开！”

“碰！”

我整个人以一种非常“优美”的姿势摔倒在地上，为、为什么？爬起来一看，刚刚摔跤的地方竟然放着装满墨水的砚台，竟然是三重陷阱！太大意了。



“哎呀哎呀，一大早的圭一你在吵什么呀？”罪魁祸首沙都子一脸奸计得逞的表情站在我的旁边。可恶，竟然让我这么难堪，这个臭丫头。

“你设置的陷阱又上升了一个等级啊，聪明的沙·都·子。”

“哎呀呀，你在说什么啊？我怎么一个字都听不懂？”臭丫头竟然还和我装……啊啊啊，好疼，刚才摔倒的一瞬间似乎扭到腰了。

突然，一只小手放到了我的头上。

“圭一你受伤了么？让我来摸摸就不疼

了……圭一的痛痛飞走吧。”那只可爱的小手不断地摸着我的头，似乎真的想为我除去疼痛。但我很想告诉她，我扭到的是腰……

“谢谢你，梨花。”小手的主人名叫古手梨花，和沙都子一样都这个班上的一员。与调皮的沙都子不同，梨花是个非常乖巧的孩子。听说她们两人还生活在一起，沙都子你都不会向人家梨花学习学习吗？“沙都子，快说‘对不起’，如果不说的话……”说着，我一步步走向她。

“别过来！住手，你这个禽兽！”

“别说这种让人误解的话！”

突然，一只小手抓住了我的袖子。回头一看，梨花正在用她水汪汪的大眼睛盯着我。

“圭一圭一，沙都子她是因为两天没见到你所以寂寞了。不要再生气了，好么？”

“……”

梨花，你果然是个可怕的角色，天使般的容貌外加纯洁无垢的眼神，我要是敢说一声“不”一定会被在场的其他人乱棍打死，没办法：“好吧，既然梨花这么说我就先放她一马。”说着，我松开了抓着沙都子的手。可没想手才松开，沙都子就嚎啕大哭了起来。

“呜哇！好不甘心，我好不甘心，呜、呜，我竟然给败在了圭一的淫威之下。”喂喂喂，再怎么看今天最惨的也应该是我吧。沙都子只不过受到了点惊吓，我可是摔了个大跟头。再说了，我也不可能真的对女生怎么样。



“圭圭圭圭一，沙都子哭得样子好可爱好可爱好可爱，好想带回家哦。”回头一看，礼奈正一脸陶醉地看着沙都子。差点忘了，礼奈这个人对可爱的东西最没辙了，而且只要可以她都会想方设法带回家，不论是人还是物品。

“你不会打算把沙都子带回家吧？诱拐可是犯法的哦。”

“那、那我就多看几眼好了。”喂喂喂，你还真打算那么干啊？礼奈，今后若雏见泽发生了幼女失踪事件，我一定会向警察举报你的……

礼奈、魅音、沙都子、梨花，这四个家伙算是我在雏见泽最好的朋友了吧。每天和礼奈一起上学、和魅音开开低级玩笑、挑战沙都子的机关、看看可爱的梨花，还有比这更幸福的生活么？如果我没有听到那件事，如果我没有见到那个人，如果我没有察觉到“那个”的存在……这梦幻般的生活也许就不会终结。



所有的惨剧，也许是从“寻宝”的那天开始的。那是一个阳光灿烂的假日，我和礼奈等人在神社附近一起野餐，接着和沙都子开始了“抢礼奈”大战，好不快活。野餐结束后，在回家的路上礼奈突然提出让我陪她去“宝山”寻宝。自动将这认作“礼奈想和自己约会”的我，非常乐意地陪她一起去了。

“原来你说的宝山，就是指这个垃圾场啊？”礼奈带我来到的是一个类似工事现场的地方，四处都是由大型垃圾堆积而成的垃圾小山。

听了我的形容，礼奈装出一副生气的样子："这、这才不是垃圾呢！对礼奈来说这里就是一座宝山。"说着，她灵活地跳进了垃圾堆。那敏捷的身手……真不愧是乡下长大的。

"哇啊啊啊！"

"圭、圭一？"

原本打算帮礼奈一起寻宝，不过刚踏出第一步就被一件大型垃圾给绊了个跟头。

"圭一在那儿等我就可以了，我很快就会回来。"

在都市长大的我实在是太逊了……

"我知道了，但你要小心脚下。"

"嗯嗯！"一转眼，礼奈便离开了我的视野范围。

虽然讨厌一个人被丢下的感觉，但今天实在是太累了，所以我决定在原地休息一会。吵吵闹闹的礼奈一离开，这里一下子变得格外安静，周围的温度在蝉的鸣叫声下急速下降。睡意突然袭来，就在这一瞬间，我听到了身后微弱的呼吸声。

"什么人？"回过头，有一位手持照相机、像是摄影师一样的男人站在那。黝黑的皮肤、标准的体格，同时还给人一种很不可靠的感觉。不过，倒不像是个坏人。

似乎没想到我会突然回头，男人明显受到了惊吓："吓、吓死我了。"

这应该是我的台词，谁让你一声不吭地站在别人身后。也许是表情暴露了我的心声，男人笑了笑："对不起对不起，我不是故意要吓你的。对了，你是雏见泽的居民么？"

从这句话可以看出，这位男人不是本地人。接着，无视我怀疑的眼神，男人自顾自地开始自我介绍："我叫做富竹治良，是一名自由摄影师，一年偶尔会来雏见泽几次。"

又没有人问你的名字。不知道是这人神经过于大条还是怎么的，对我充满敌意的态度毫不在意，一个人开始在那东扯西扯。

"圭一！抱歉，让你久等了，我很快就好！"礼奈在离这很远的垃圾山上向我挥手。

"原来你有同伴在啊？那女孩在那做什么呢？"不想和这人有太多牵扯，我随口胡编了句："不知道，可能是在找尸体之类的吧？"

当我说完这句话，富竹先生先是愣了一下，紧接着换成一副很严肃的表情。糟了糟了，难道说过头了？可是，他接下来的话更是让我吃惊："……那的确是个很讨厌的事件，好像还有一部分尸体没有找到吧？"

什么？

"圭一，久等了。"就在我想询问那句话的含义时，礼奈跑了回来。看到礼奈，富竹先生又换上了一脸自然的微笑："那我也该走了，妨碍别人恋爱可是会被马踢的。很抱歉吓到你，圭・一"临走前，富竹先生露出一抹别有深意的笑容。

"尸体还没有找到"是什么意思？难道这里真的发生过什么？

这时，一旁的礼奈突然发出声音："圭一圭一，你怎么了？怎么了？摆出一副可怕的表情。"

"没、没什么，话说回来，找到你想要的东西了么？"

"恩，不过今天没办法带回去了，明天我会带些工具来般。"



轻快的脚步表明她现在的心情非常好，要问么？希望这个话题不会破坏礼奈的心情。

"礼奈，这里以前发生过什么事件么？"

似乎没想到我会问这样的问题，礼奈瞬间露出了不解的表情："这里似乎实施过水坝工程，但具体的我也不知道。"

"那，在实施那个工程时，有没有出过什么事故之类……"

"不知道。"

斩钉截铁。礼奈虽然回答了我，但那语气就像在说"不要继续问下去"。见我一脸古怪的表情，礼奈的脸色变得柔和起来："其实，到去年为止，礼奈一直住在别的城市。"

哎？礼奈不是雏见泽本地人么？我一直都以为……

"所以，以前的事礼奈一点也不知道。对不起哦，圭一。"不是很清楚、也不想讨论这个话题，礼奈的话给了我这样的感觉。这也难怪，没有哪个女孩子会喜欢这样的话题。

"抱歉，问你这种问题。时间不早了，我总你回去吧。"

"嗯！"

六月十九日

“……那的确是个很讨厌的事件，好像还有一部分尸体没有找到吧……”

富竹先生的一直留在脑海中，事后我曾经去询问过魅音，可她却告诉我“什么都没发生过”。我并不是不想相信她，但直觉似乎在告诉自己，这里一定发生过什么。

“小圭，小圭！”

“魅、魅音，什么事？”遭了，想得太过入神，竟然没注意到早已放学。看我这样，魅音摆出一副被打败的样子：“你不会一句都没听进去吧？大家刚才在讨论祭典当天该怎么安排。”



“祭典？学校要举办文化祭么？”单独一个班开文化祭，是不是有些勉强。

“不是不是，小圭我以前不是说了么？是这个村子的村祭，绵流祭。”

哦哦，好像是有这么回事：“那个绵流祭到底是什么？”

“就是将用了很久不能再用的棉被棉袍放到河里，向它们说‘一直以来辛苦你了’的感谢活动。”温柔的梨花为我做了解释。

啊？全村人都将被子和棉袍扔河里，要是把河塞住不就麻烦了？难道是要先堵住河，再把鱼放进去举行捉鱼大会么？往捉到的鱼身上撒点盐，然后再烤一烤，那香味……太棒了！

沙都子用看白痴一样的眼神看着我：“那不就变成夏令营了，圭一你也太没想象力了。”

什、什么？为什么这丫头知道我在想什么？

“因为你都表现在脸上了。”

刚才想象的内容表现在脸上，会是什么样子啊……

绵流祭很快就到来了，现场比我想象的要热闹得多，全村的村民几乎都积聚到了一起。仪式开始后，人们熟练地从被子中取出棉花并揉成球状，原来如此，并不是将整条被子丢下去。

“圭一圭一，这是你的。”真不愧是善解人意的礼奈，竟然连棉花都为我准备好了。“因为圭一你是第一次，所以跟着礼奈一起做吧。在弄棉花的同时，心中别忘了感谢御社神大人哦”

“御社神大人？是这里的神明么？”

“嗯，是雏见泽村的守护神。御社神大人虽然会保佑我们，但一旦做了坏事还是会被惩罚的哦。所以，圭一也要尊敬御社神大人。”这还真是危险的神。不过算了，俗话说入乡随俗，我现在好歹也算是雏见泽村民。”

学着礼奈的样子，一边摆弄棉花一边在心中念“谢谢御社神大人、谢谢御社神大人、谢谢御社神大人。”

“这样一来附在身体上的坏东西就会被棉花吸走，接下来只要将棉花放到河里就可以了。”

弯下腰，我将棉花轻轻地放在水面上，吸走病魔的棉花一个个绽放在水面上，接着消失在河流中。这幅画面虽然没有电视上放的水灯祭那么华丽，但却让我的身心格外舒畅。

……

呆呆地望着河流的我，不知什么时候和礼奈走散了，没想到自己竟然会这么入神。就在我准备去寻找礼奈时，河边出现了一个熟悉的身影，是富竹先生，原来他也来参加祭典了。

“富竹先生。”

“啊，是圭一呀。”走近后我才发现，富竹先生并不是一个人，在他的身边还有一位金发女性，难道是女朋友？

“圭一不认识她？这位是鹰野三四小姐，是雏见泽本地的居民。”

“初次见面，圭一。怎么样，玩得开心吗？”面对这位和我打招呼的女性，我一点印象也没有。其实说真的，整个村子里的人我认识的还不到三分之一。

“你、你好。打扰你们非常不好意思，我只是有些问题想要请教富竹先生。”

关于水坝工程的事件，无论问谁都没有人愿意回答。也许对于雏见泽的人来说那是非常不好的回忆，谁也不愿提起。那么，向身为外人的富竹先生询问应该没有关系。

听了我的来意，富竹先生表示愿意将他所知道的一切都告诉我。

一切都要从八年前说起，当时日本的主要工作有三个，分别是整备交通网、增加电力供应以及治水。当中最重要的要数发电和治水，而建设水坝将能产生莫大的经济效益。接着，雏见泽成了众矢之的，政府曾经打算要在这里建造水坝。但是，这个水坝似乎要占很大的面积，这样一来雏见泽村将完全沉入水中。

“为什么要在这里建？水坝一般不都是建在没有人住的地方吗？”

“这我也不是很清楚，也许是因为地形很合适吧。之后雏见泽当地很理所当然地掀起了反对运动，甚至还闹到了法庭和议会上，当时东京的新闻也有报。总之闹到最后，政府决定放弃在这建设水坝，整件事以雏见泽村民的胜利告终。”

就这样？我想知道的并不只是这些：“那、那时发生了杀人案吧？”

“对，刚好就是那段时期发生的，分尸杀人案。”

“分尸杀人？！”

看了我一眼，富竹先生继续道：“差不多是在四年前的今天，那天也正巧是绵流祭。”

那是为水坝建造计划画上终止符的日子。当时水坝工程现场出现了一起纠纷，有一人被杀。犯罪者共有六名，事后他们还将死者的身体肢解，并藏到了不同的地方。最后，由于受到良心谴责，当中的五名犯罪者去了警察局自首，如今还有一位仍在逃亡中。而那名逃亡中的犯罪者所藏的死者右手部分，至今也仍未找到。

果然发生过这种事。那么，为什么大家都不告诉我？无论怎么问，得到的答案也只有“不知道”、“什么都没有”。难道是因为我刚来到这里，大家不希望让我对村庄拥有不好的印象？

“由于那是发生在水坝工程事件末期的事，所以很多人都说这一定是御社神大人在作祟。”

御社神大人……原来如此，因为那个工程会将雏见泽淹没，因此相关的人遭到了御社神大人的惩罚。

“年轻人并不这么想，可那些上了年纪的人都说是御社神大人显灵哦。”富竹先生身边的鹰野小姐轻轻笑了一下，听了女人的话，富竹先生也笑了起来。“……不过，随着时间的流逝，那些年轻人也渐渐开始相信了。”

开始相信？相信是御社神大人造成的？这都什么年代了……

看我一脸无法理解的表情，鹰野小姐继续道：“因为自从那年以后，每一年都会发生哦。”

发生，发生什么？

富竹先生环顾了四周，在确认了没有其他人后放低声音说：“每年……绵流祭的日子都会有人死亡。”

分尸杀人事件后的第二年，绵流祭当天有一位男性从悬崖落下，而他的妻子甚至连尸体都找不到。这名身为雏见泽村民的男性曾经支



持过水坝工程，大家说也许是这个原因让他被御社神大人惩罚了。再下一年，同样是绵流祭的夜晚，神社的神主突然死亡，死因不明。神主的妻子也在当晚自杀。之后第四年，在绵流祭的夜晚，村人发现了一具被打得血肉模糊的主妇尸体。据调查，那位主妇是当年落崖的水坝推进派男性的弟弟的妻子。

……

由于太过震惊，短时间内我竟然不知道该如何开口。杀人、藏尸、事故死、病死、自杀、殴打致死，作为一个现代人，我是不会相信作祟什么的。可是，这每年在绵流祭的日子发生的事件又是怎么回事？而且，当中多数死者都与水坝工程事件有关系，这绝不是什么偶然。

见我沉默，鹰野小姐笑了笑，她也许看出我是被刚才的话吓到了。为了掩饰心中的不安，我用有点不耐烦的语气说：“然后呢？第五年有人死了么？”

“圭一你觉得呢？”富竹先生并没有正面回答我的问题，还反过来问我。

“别开玩笑了，我可是很认真的！”

“好了好了，圭一，冷静一点。”听到鹰野小姐温柔的声音，我才发现自己已经乱了方寸。

“抱歉，圭一，我并不是打算转移话题。总之……第五年的绵流祭，也就是……”

“就是今天喽。”代替犹豫不决的富竹先生，鹰野小姐给了我答案。

后背早已因汗水湿透，周围刮起的风吹得我浑身发冷。

“今年不知谁会死呢，搞不好是我们当中的人哦。”

鹰野小姐，你这个玩笑一点也不好笑。

在那之后，神秘的死亡事件一直在我的脑海中挥之不去，富竹先生他们后来说了什么一点印象也没有。直到礼奈出现时，我才发现富竹先生他们早已离开，而自己已傻傻地在河边站了数个小时……



第二天，我怀着忐忑不安的心情来到了学校，不过并没有听到预想中的死亡讯息。看着大家和平时一样在那打打闹闹，我的心里也平静不少。可没过多久，一个可怕的消息传到了自己的耳中……

“你就是前原圭一么？我想找你谈谈。”放学时，我被眼前这位中年大叔叫出了教室。继富竹先生之后又是面前的大叔，自己最近和中年男性还真是有缘。

“对，我就是，请问您是？”

“在我的车里有空调，不如在那里谈吧。”无视我的问题，大叔径直向停在校门口的轿车走去。别开玩笑了，谁会轻易坐上一个陌生人的车！

“我又不会吃了你，上来吧，上来吧。”他打开轿车的后门对我说道。虽然很不喜欢这个人，但我还是很在意他要说什么。



车内真的很凉快，轿车空调算是高级品吧？至少老爸的车里没有装。

“空调温度会不会开得太低了？”

“说吧，找我什么事？”为了报复，我也直接忽略了对方的问题。接着，大叔从胸前的口袋中拿出了一张照片：“关于这个男人的事，你知道什么吗？”照片上拍的，似乎是一个男人在睡觉的脸。这是谁啊？这种面无表情的证件

照，就算是周围的亲朋好友也认不出吧。

“昨天晚上还曾和他说话，今天就忘了么？”昨天晚上……啊？这个人是富竹先生？

“那么这位女性呢？”说着，大叔又掏出一张照片，啊，这个我知道，是和富竹先生一起的鹰野小姐。

“你最后和他们交谈时，有发现什么不对劲的地方么？什么都可以，把你所知的一切告诉我。”

被问东问西的，真讨厌。不过，我大概能够猜到这个中年大叔的身分了：“富竹先生他……发生了什么事么？”

大叔没有回答我的问题，因此我也继续保持沉默。这个大叔极有可能是名警察，但是为什么？他为什么要询问富竹先生的事？难道富竹先生出了什么意外……话说回来为什么要专程跑来问我？比我更了解富竹先生的人应该有不少才对。

汽车空调发出的噪音让人感到心烦意乱……经过漫长的等待，大叔终于开了口：“前原先生是刚搬来不久对吧？你知道，关于御社神大人的事吗？”

心脏剧烈的跳动，不擅长说谎的我一定又把吃惊表现在脸上了。

“不知道吗？如果不知道的话就算了……”

“等、等等，我稍微听过一点。”

“了解到什么程度？”

分尸杀人、事故死、病死和自杀，以及殴打致死。每年绵流祭必会发生的离奇死亡事件，据说这一切都是御社神大人在作祟。

“那么，前原先生你相信吗？作祟什么的。你可以直说，我不会告诉任何人。”

“我不相信。”几乎是想都不想就脱口而出。

“真的吗？那实在是太好了，果然在都市里长大的就是不同。”顿了顿，大叔似乎下了决心，缓缓开口道：“其实，这个照片上的男性昨晚去世了。”

大脑一片空白，富竹先生他？为什么？

“而且去世的时间偏偏是昨天，也就是绵流祭当天……前原先生，你明白这是什么意思么？”

“……意思？”如何去世以及原因都不是主要的，最大的问题是死亡的日子是绵流祭。也就表示，今年御社神大人又再次显灵了。

“富竹先生死亡的事暂时还是个未公开的秘密，你知道这是为什么吗？”我一点也不想知道。

“请告诉我，究竟，发生了什么？”

“是非常奇妙的事哦，对于雏见泽本地的人来说也许会刺激过度。”

此时，我突然犹豫要不要继续再问下去。由于好奇心，我知道了许多没必要去了解的事，其实现在自己都有点后悔。若听了大叔接下来的话，我说不定会再度后悔。



“最先发现尸体是我们局里的人，当时他们完成祭典巡逻的任务后，在回警察局的路上发现了倒在路肩的富竹先生。大家一开始以为那人是被车撞到，车主肇事逃逸。不过，为了确认他是否还有意识而靠近他的警官，很快就发现事情有些不对。”说到这里，大叔就像是想起了什么不该看的东西，眉毛也皱了起来：“喉咙，富竹先生的整个喉咙，都破了。”

“是、难道是被小刀之类的……”

“不，是指甲。”

指甲？指甲就是指，手指上的这些指甲？

“经过检验，最后我们发现，那些都是富竹先生本人的指甲。”

哎？也就是说……这到底是怎么一回事？难道不是他杀，而是自杀？

“我们曾怀疑是否药物造成的，但经过检验他的体内什么也没有。”这难道真是自杀吗？听都没听说过！这种死法也太不正常了……这不是离奇死亡是什么？这种死法，在这五年的死亡事件中，是最接近作祟的。这简直像是在警告我，认为没有作祟这回事的人，都将是这下场……

“其他也有不少疑点。从体内分泌物、出汗、脱毛等状况，我们得知富竹先生在临死前是处于一种极度兴奋的状态。”那是当然的了，

任谁也不会在冷静的状态下抓破自己的喉咙。

“另外，富竹先生手上的痕迹和掉落在附近的木棍吻合，且周围的树和围栏都有被敲打的痕迹……”富竹先生抓着喉咙的同时，还紧握着木棍。

“在他身体上还有些外伤，很有可能是遭到他人的暴力行为，犯人也许是复数。”

总结一下就是这样：富竹先生遭到了某些人的袭击，慌乱的他在无处可逃的情况下，选择捡起地上的木棍抵抗。之后，精神错乱的富竹先生开始抓自己的喉咙，嘎吱嘎吱的。结果，他死了。

“我们推测他的死亡时间在21点到23点之间，也就是，在和前原先生你分别之后的那段时间。”

说起来，当时鹰野小姐也和富竹先生在一起，她呢？

“行踪不明，之后她没有去自己的公司，也没有回到家里，极有可能被卷到了事件中。”



我恍惚了片刻，自己身边的人竟然遭遇如此不幸。虽然和富竹先生相处的时间并不长，但是……

“这件事我们警方正在调查，可是这个村子里的人一旦提到御社神大人，就会闭口不谈。”

这点我能理解。之前也是，若不是富竹先生，我根本无法得到离奇死亡事件的任何情报。难道说……

“你之所以找我，是因为我不是本地人？”若真是这样，我应该感到生气。

“前原先生，这样下去的话，富竹先生也会变成御社神大人作祟的牺牲品哦。”大叔将视线从我身上移开，望向远处：“绵流祭的夜晚，在如此神圣的时刻，这个粗神经的摄影师竟然拿着照相机到处乱跑，因此受到了御社神大人的惩罚……最后一定会变成这样子。”

不，不是什么作祟，杀死富竹先生的是人类，而且是一群卑鄙的家伙。怎么能让人说他是遭到惩罚呢？！

“你也不希望变成这样吧？前原先生。因此，我现在非常需要不相信作祟、有理智的村民的支持，你明白了吗？”

“但是，我能做些什么呢？”

“你只要在看到或听到什么特别的东西后，联络我就可以了。”

看到的或听到的？

“无论是什么，东西也好传闻也好，即使不确定也没有关系。这是我的电话号码，若我不在时可以留言给接电话的人。”当他将写有电话号码的纸条递来的一瞬间，我犹豫了。一旦接受了这张纸条，我也会变成当事人。见我这样，大叔加重了语气：“这一切都是为了富竹先生，请你协助我。”

对啊，我在犹豫什么？一定要找出犯人才行，不能让迷信掩盖真相。

接过纸条的一瞬间，大叔满意地笑了，接着表情又变得异常严肃：“今天在这里的对话请保密，绝对不要告诉他人。”

“我知道了。”

“包括你的朋友，特别是不能让园崎小姐知道。”

园崎是指……魅音？

“为什么！难道她和这件事有什么关系？”因为身边的朋友被直接点名，我感到非常愤怒。

“说是可以，但也许会让你感到不快。”

“快说！”

大叔犹豫了片刻，慢慢张开了口：“在雏见泽发生的事件，有可能是全村村民一起干的。”

这、这怎么可能？开玩笑也要有个限度。首先，这根本没有证据。

“我确实没有证据。”

那你是如何得出这个结论的？

“每年死的人都是这个村子的敌人，这还不够么？会觉得绵流祭是个神圣的活动，也只有这个村的人而已。”最初的水坝工程的监

督，接着是赞成建造水坝的村民，他们都遭到了谋害。”

都是些没有根据的证据，但我却无法一笑了之：“那后面死的神主呢？那个被殴打致死的主妇呢？他们并不是村子的敌人啊。”

“在水坝骚动时，许多人都期待神主能够出面做些什么，可他却辜负的村民的期望。在这之后，一部分村民开始对他失望，并产生反感。”

那么那名主妇呢？难道只是因为她与水坝推进派是亲戚关系，就要遭到惩罚？！简直是不可理喻。

“那我问你，这和魅音又有什么关系？”

“具体我也不是很清楚，只是当时发生水坝骚动事件时，园崎一家似乎是领头者。而且，他们的行为也非常偏激，园崎魅音小姐在那个抵抗活动中留下了多个小犯罪的记录。”

从未听过魅音提起这件事，那么大叔之所以希望我别对魅音说是因为……

“你怀疑这些事是园崎一家做的？”

“我没这么说过，但如果真是村里人干的，那么园崎家的嫌疑是最大的。“大叔的说明非常含糊。总觉得，我真正想知道的问题一直被巧妙地回避着。

“为了不让大家担心，所以要隐瞒，这个理由前原先生可以认同了吧。”

就像和大家为了不让我担心一样，这一次我也为了不让她们担心，而隐瞒这件事……这样想就可以了吗？和我不同，对于每年都受到怪异事件惊吓的大家而言，这次发生的事也会对她们造成很大的心理伤害。为了不增加大家的心理负担，我就不应该说多余的事……

“我知道了，我会保密的。那个，请问你叫什么？”

“我是兴宫警察局的大石，你也可以叫我小藏哦。”

“不、不，叫大石先生就可以了。”明明说话方式很让人不爽，但从嘴里吐出来的却都是敬语，这警察绝对是色老头型的。

“耽误了你不少时间，我们今天就到此为止吧？”



喀嚓一声，车门被打开了，滚滚热浪迎面扑来。车外的气温异常高，奇怪了，今天有这么热吗？

“我并不是让你怀疑朋友，请别误会。前原先生即使什么情报都没得到，也没有关系，这也表明了你和这个村子没有关系。”

“看到或听到什么，我会联络你的。不过我可不是什么侦探，请别抱太大期待。”

“不会，不会，你不需要变成侦探，只要像现在一样自由地生活下去就足够了。”

向大石先生行礼之后，我快速地朝教室走去。

“再见！前原先生。”

我头也不会地离开了。

不知道过了多久，脑子里想的全是与大石先生的对话。富竹先生的死已经很够呛了，这竟然还有可能是全村的人一起干的？而且魅音也可能有关系？

太愚蠢了……无论是魅音、礼奈、沙都子还是梨花，她们绝不可能做出那种事。

袭击富竹先生的犯人有好几个？犯人究竟是谁？难道说，那些犯人至今还躲藏在这个雏见泽村里？不知道。

不过无论怎么样，魅音绝对不会是犯人，绝对……

栏目主持：胧月

GAME CONVENTION 游戏万花筒

本次栏目为大家献上自己半个月内的“小发现”的是小编中不同游戏领域的三名宅人——动作宅羽纹、格斗宅洋葱和美少女宅宇轩。由于《鲁鲁修》进入第二季后编剧的头脑越来越不好使（当然第一季后期已经开始出现该迹象），导致近来诸位同事间骂声此起彼伏，每天上班前喷一下《鲁鲁修》已成日课，并在13集播出后达到顶峰，大大缓解了工作压力。在此向把尤菲米亚和夏莉弄死、把罗罗变成HOMO的编剧脱帽致敬！





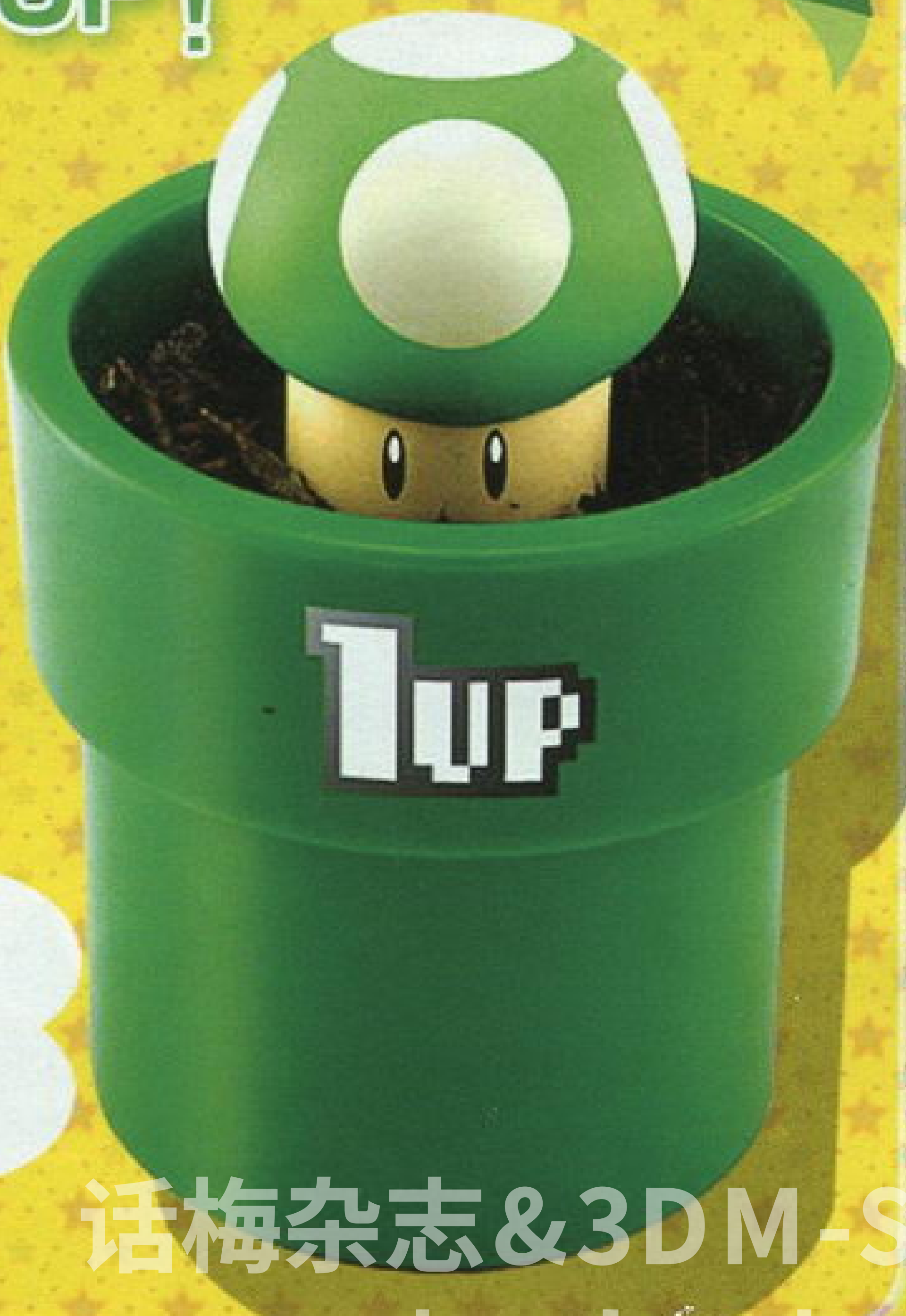






蘑菇套装1UP！

只要把这个蘑菇套件买回去，填上泥土、种上种子，然后浇一点水，放阴暗处三个礼拜后，就可以看到有绿色的蘑菇长出来。摘下蘑菇空口吃下去，跳一跳就能撞上天花板，并得到天花板上掉下的10个金币……喂喂，这位读者您别激动，以上这些不是我说的，是卖这玩意儿的官方厂商说的。至于实际上嘛，只是个塑料的桌面摆设而已啦，你倒可以真的挖点土，然后假装是自己种出来的。



胧月点评：小时候第一次吃跳跳糖时，我确实以为真的像广告里那样，吃下去后就会从耳朵里面冒出泡泡来。这个相比起来要健康得多，算童话算忽悠请读者朋友自行甄别。



“买我！快买我！”鲁鲁修的卖身宣言？

在日本秋叶原一家名为akibaasobit的店内，设有《鲁鲁修》的周边专卖区。从精美的可动手办到游戏软件，再到官方同人志，只要是与《鲁鲁修》有关的周边几乎都能在这里找到。现在，商家为了吸引顾客，采取了一种很有意思的宣传方式：专区内所有宣传画上都写着“鲁鲁修·V·布里塔尼亚在此命令你，把我买回去！”这种恶搞原作台词的宣传方式确实能够吸引不少人，但看到高贵的鲁鲁修皇子竟然亲自作出卖身宣言，众女FANS实在是欲哭无泪。





◀“即使没有GEASS发动画面照样下命令，买我！”



▲专区内到处都是鲁鲁的“卖身宣言”宣传画。





胧月点评：如果是“揍我”，我会欣然接受的。布里塔尼亚怎么还没把你灭掉哩？二皇子和二皇女加油！



马里奥结婚蛋糕

万年好人马里奥同志终于迎来人生的第三大喜事，和碧奇公主在高高的城堡上那什么了。

这个艺术品一样的高塔“建筑”其实是一个由玩家为庆祝自己结婚而亲手制作的蛋糕，这个蛋糕上你所能看到的任何一个部分都是100%可食用的。掐指算算，“万花筒”栏目里马里奥大叔参与人间喜事已经不是一次两次，果然游戏世界里最著名的情侣就是这两位了么？



胧月点评：“不管被库巴抓走多少次，不管续关续到头晕眼花，哪怕跳断了腿，俺也会让你幸福。”



传说中的Wii Fat



一切尽在不言中。

胧月点评：本图纯属PS。



天啊！他把FC塞到FC卡带里了！



虽然现在将FC缩到掌机的大小已经不是什么神奇的事了，国内大多数山寨厂都能做到。但论创意和疯狂程度来说，这位国外玩家也能算得上数一数二的了。他竟然用FC的卡带做外壳，把整台FC连按键带屏幕全塞了进去，佩服佩服。于是幻想着，什么时候要是能把NDS塞到NDS卡带里去，那科技可就真发达了……

胧月点评：我的第一反应是“胃里棒”。



一张COSPLAY的动漫推荐

有人建议我把左边那个大叔给裁掉——我说你们怎么可以这样呢？那销魂的身段和犹抱琵琶半遮面的装饰，难道没有SHOCK到你们？ –_,–

说到右边的两个巫女MM，手中举着于今年4月开播的《我家有个狐仙大人》的宣传海报。当时我错把该动画当成《我的狐仙女友》给下载下来，结果发现其对于我这种无视萝莉和擦边球的人来说，吸引力反而要大得多，ゆかな和中远悠一的双主角系统是男女通杀的。



盲先知点评：从胧月那里拷来该动画，文件夹的名字居然是“我家有个双性人”，SHOCK到我的是这个。



我来倾听你的抱怨！



有的时候是不是会觉得很郁闷，比如老板（老师）把你骂了一顿，想找人发牢骚，却又怕同事（同学）告密？没关系，这款由Haishu Zhang设计师为我们带来的倾听小人就是专门帮你解决有话没处说的烦恼的。它的头部设计成了一个巨大的听筒，随便什么样的大声嘶吼或是喃喃细语都能听进去，而且绝对不用怕它吐出来。根据你的语速和分贝大小，小人还会有节奏地摇晃、振动、改变表面颜色等等，是不是很有意思？

胧月点评：雷伊已经用坏了仨，好沙袋啊。（详情请参看本辑的小编寄语。）



由纯金打造的PSP保护壳面世



我们在市面上看见的PSP保护壳制作的材料无非就是塑料、铝钢等材料，不论外形怎么变化，总是八九不离十。如今国际闻名的珠宝店Simmons Jewelry也为PSP制作了一款保护壳，但使用材料方面就比较令人汗颜了——纯金。

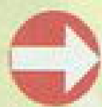
此PSP保护壳主要的制作材料如下：约1磅黄金，以及总重8克拉的多颗黄/黑钻石。并由多位著名设计师制作。其售价为35,000美金，有兴趣的玩家可以与Simmons Jewelry联系（笑）。另外，建议购买的玩家请不要再把PSP挂在腰带或手提出行走，因为此时您的PSP已经不是多媒体便携终端，而是一款多犯罪诱导终端……

胧月点评：该死的有钱人……



《寒蝉》NDS版的推出，让我回想起了刚来编辑部时狂追动画版的日子。想真正体会本作的精髓，当然是玩游戏更合适一些，只是我们又爱又恨的龙骑士07空有那么好的剧本，人设上却一点也不下功夫，抵去了人们大半的热情。哎，还好这世界上有个东西叫做“同人”……

栏目主持 宇轩



宇轩：要是没有那么多次的轮回，梨花也早就变成少女了吧。





宇轩：两位美女播音所主持的栏目一定很精彩。



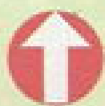




宇轩：水手服少女与柴刀的搭配当初给了我不小的震撼。









宇轩：同人的好处就在于可以随意更改女性某些部位的尺寸……





宇轩：不知为什么，看到魅音邪恶的笑容就让我想起洋葱……



洋葱：去死……







宇轩：卡哇伊版梨花，是不是比原作可爱多了？



宇轩：放学后的游戏是礼奈等人每天的必修课。由于存在着严厉的"惩罚"，所以每个人的表情都很严肃。



经典主题乐园

CLASSIC GAME THEME PARK

欢迎各位读者来到经典主题乐园。这是一个以介绍经典游戏游戏为主要内容的版块，这里会以主题的形式为大家介绍一些过去较老主机上的经典游戏。毕竟现在NDS与PSP上都有许多功能强大的模拟器，为玩家们体验过去的经典提供了条件。在手头没有新游戏玩的时候，可以来我们的经典主题乐园逛逛，说不定有意外的收获哦。

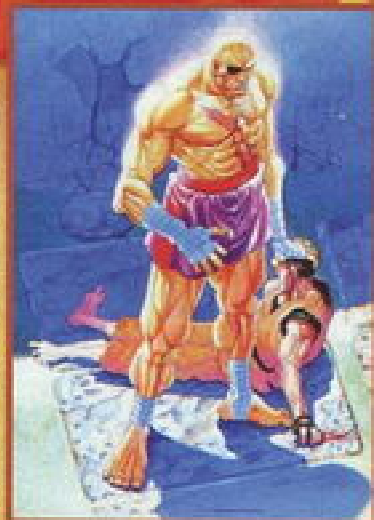
栏目主持 盲先知

好游戏永远不过时

本辑主题

史上最弱隐藏人物——火引丹

俺的名字叫丹！火引丹！你要是玩过《街头霸王》，那你就肯定认识俺。什么？不认识？那俺就好心自我介绍一下。话说曾经有个公司叫SNK，他们出的一个格斗游戏《龙虎之拳》里两个主角的样子招术怎么看都是模仿俺们Capcom的《街霸》，所以Capcom为了讽刺SNK创造了俺，你看俺的招式和衣服，是不是有点像《龙虎之拳》里的坂崎良？再看俺的长相与发型，是不是有点类似罗伯特？俺这样集合了那两个主角优点的人，人气当然是爆棚的，看在你听俺说了这么久的份上，俺再给你介绍几个俺出场过的游戏，让你见识见识俺的英姿！



▲被认为是丹最早出现的《街霸2T》海报，似乎象征着《街霸》干掉了《龙虎之拳》。

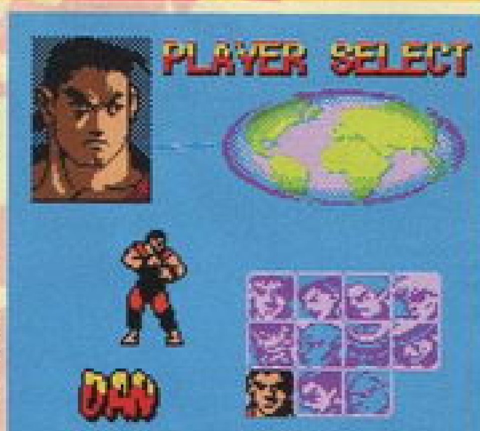
街头霸王 ZERO

原机种：Arc	模拟器：CPS2PSP	适用机种：PSP



俺首次登场就是在这款《街头霸王ZERO》，这是“《街霸》系列”改变风格的一作，难道正是因为俺的登场？游戏的画面从二代硬派粗壮的画风变成了颇具了日系特色的卡通风格，俺们打斗时的各种击打效果也更加华丽。以前的几个老人，像是大兵、瑜伽、苏联大壮他们都回老家结婚了，一些以俺为首的新角色加入了游戏，许多新系统的引入也让俺们“零系列”有了自己的特色，你要是喜欢格斗，那就得来试试！

想在游戏里看到俺，那就在选人界面按住开始键不放，将光标移到问号上，快速按轻拳、轻脚、中脚、重脚、重拳、中拳，这样才能看到俺的出现！你说选不出？那你是按的不够快！虽说游戏里俺的招式性能比其他角色差一点，但俺怎么说也是个比豪鬼大叔还难选的隐藏人物，你要是没用过俺，那就不算玩过这个游戏！



▲《街头霸王 ZERO》还推出过GBC版，在选人画面中的问号里快速输入←、←、↓、←、↓、←、B+A就能选到丹。

SNK vs. Capcom 千禧之战

原机种：NGPC　模拟器：NeoPop PSP　适用机种：PSP



▲丹与良的对决，这次良反而在挑衅。

说起SNK，其实他们在自家掌机上做游戏的态度还是非常认真的，像是NGPC上的那些格斗游戏可谓个个都是精品。有个叫《千禧之战》的游戏就挺不错，当然了，这和俺的登场是很有关系的。话说这游戏推出于1999年11月30日，游戏里包括隆、肯、八神、霸王丸等不少玩家们熟悉的角色，再有俺的加入，在当时这简直可以说是个梦幻的阵容。游戏的操作很流畅，像是俺的“我道拳”这样难发的招术都能轻松用出来，平时零碎时间拿出来玩两局是很合适的。虽然游戏里的人物来自两个公司，但是平衡性做得还不错，他们打起来也算是势均力敌。你说俺不好用？那是俺没拿出真正实力和他们打！

《超级街霸方块 II TUBRO》

原机种：GBA　模拟器：－　适用机种：NDS

别以为俺的能耐只限于格斗游戏，换了类型俺也一样玩得来。不信？那就玩玩GBA上的《超级街霸方块II TUBRO》。作为一个方块游戏，《街霸方块》完全摆脱了以往方块游戏自己一个人玩的定律。毕竟这个游戏是用格斗做蓝本的，所以游戏的玩法就是对战！你可以选上俺进行游戏，把其他对手一个个地都干掉，不过你在以前格斗游戏里练的功夫是没用的，在这里要做的是消方块，用你精准的操作和缜密的思路清自己的场，再给对手添乱，这才是《街霸方块》的真谛。虽然游戏看似简单，但是想玩出名堂来也要下一番功夫，你要是没事干就给俺练习连锁消除去！作为隐藏人物，想用俺当然也要用秘技，选人时先把光标移到莫妮卡头上，按住SELECT键再输入←、←、←、↓、↓、↓、A，你就能和俺一同作战了。


▲到了方块游戏里，丹的招牌动作仍然是挑衅啊……

口袋战士

原机种：PS　模拟器：－　适用机种：PSP


▲估计大家都能看出这个超杀是在KOSU谁了。

要说哪个游戏能体现俺真正的风采，那莫过于《口袋战士》了。虽然是个格斗游戏，但是《口袋战士》的主题不是紧张的对战而是搞笑，这个题材实在是太适合俺的发挥了。想当年在那些正统格斗游戏里，俺出点什么怪招都要被人笑话半天，在《口袋战士》里，那些平时板着脸的隆啊、春丽啊还有谁谁的也都开始搞怪耍宝，虽然他们可能没有俺的搞笑天赋强，不过也都是能让你笑破肚皮的。俺的表现那自然不用说，俺的老爹也是第一次在游戏里登场，作为俺必杀技的老爹自然不是盖的，被“老爹光线”打到可是很疼的哦。这个游戏惟一让俺不满意的一点就是作为一个隐藏人物，玩家竟然只要把光标移到右上角就能选到俺，这根本没有作为一个隐藏人物的矜持嘛！

好了，这一辑的经典游戏介绍就到这里为止，不知道大家在我们的经典主题乐园里玩得是否开心呢？请记住我们的口号：好游戏永远不过时，下次也记得来我们的主题乐园玩！



漫游CAFE

栏目主持 嘟嘟



回顾一下掌机平台推出过的各类动漫改编游戏，或是看看目前越来越多的游戏改编动漫，动画、漫画、游戏三者之间本来就像是姐妹兄弟，同出一家，所以从本辑开始"漫游咖啡馆"正式开张，与大家来细说这些与动漫相关的游戏，以及游戏相关的动漫。

与萌狼的旅行日志

狼と香辛料

萌狼的丰收

赫萝（声优：小清水亚美）

拥有人类少女外表的狼，自称"贤狼赫萝"，个性开朗善良，喜欢喝酒、耍赖，也有其身为狼族的孤独一面，在旅途中多次帮助主人公，与主人公立下为期一年的契约去寻找她的故乡"约伊兹"。爱物是苹果。



看到这个题目，想必各位也猜到我们接下来要谈的是什么了，不错，这就是近期的大热作品，小说动画漫画游戏一个不漏的《狼与辛香料》!

《狼与香辛料》原是日本轻小说作家支仓冻砂刊登在《电击文库》上的出道作品。故事以中世纪欧洲为舞台背景，描写旅行商人在经商的途中，偶然邂逅了自称"丰收之神赫萝"的狼少女，并与其约定一同去寻找赫萝的故乡的故事。

就是这样一部没有魔幻没有打斗的叙事作品，凭着其独特而清新的风格，以及充满个性的萌狼"赫萝"等角色赢得了众多读者的支持。小说系列第一卷出版后即获得第12届电击小说大奖银奖，而随着2007年作品漫画化、2008年动画化，《狼与香辛料》在短时间内一跃成为聚集了超高人气的百万畅销小说。如今，本作又被游戏化，虽然在故事情节内容方面游戏不可能像动画版、小说版一样细致入微，但继承了原作神髓的NDS版游戏又给了我们不一样的娱乐享受。

“丰收之神”赫萝

在故事设定中，狼是掌管小麦丰收的“丰收之神”的化身，因而受到人们的敬仰与膜拜，拥有非同一般的地位。据说丰收之神通常会藏在最后剩下的一株麦子当中，有人去割取麦子，丰收之神便会钻进那个人的体内。一旦被追赶，丰收之神又会附身在不同的人身上，借此来逃到别处，所以人们都想要抓住它，好让它给自己的麦田带来又一年的丰收。

而丰收之神是不是真的存在，没有人知道，只是这个传说很久以前就开始流传，一直延续至今。



寻找故乡之旅

共同旅行的时间里，劳伦斯与赫萝历经了很多地方，所有发生的事件都关系到两个基本要素：行商与“约伊兹”。而路途中遇见的各种人和事，以及沿途行商带来的无数经验和财富，都让这段旅途充满了鲜亮的色彩。介于篇幅有限，这里就只挑两个地点，来看看劳伦斯与赫萝都获得了些什么样的贸易经验吧。

小麦的产地帕斯洛耶

帕斯洛耶的当地人信仰着“丰收之神赫萝”，每年收割麦子的时候都要进行追赶“赫萝”的传统。



登场人物：杰廉

贸易关键词：货币的行情变动

劳伦斯从杰廉那里听说某种银币会在增加银的含有量基础上再发行的消息。一般而言，较早发行的银币中，银的含有量较晚发行的银币少，但却拥有与新银币相等的面额。而就货币本身的行情来看，肯定是银含有量高的新银币更具价值。了解到这一情况后，劳伦斯对这种买卖满腹胜算。



原作介绍

《狼与香辛料》

作者◆支仓冻砂

插图◆文仓十

发行◆ASCII MEDIA WORKS

《狼与香辛料》



第12届电击小说大奖银奖作品。旅行商人劳伦斯在自己的马车的麦堆中发现了不请自来的神秘少女。少女拥有美丽的外表，和狼的耳朵、尾巴，并自称丰收之神“赫萝”。在半信半疑的情况下，劳伦斯答应与少女一同去寻找她的故乡。

《狼与香辛料2》



与狼族少女赫萝一同踏上旅程的劳伦斯，在途径经过鲁宾海克时，本来打算在一次看似诱人的买卖上大赚一笔，不料却陷入了别人的圈套。商人身分的劳伦斯面临着莫大的窘境，而与赫萝一番思量后，两人似乎得到启发，在去往鲁宾海克的路上向一位牧羊少女委托了任务……

《狼与香辛料3》



为了打听赫萝的故乡“约伊兹”的线索，劳伦斯与赫萝来到库梅戶森镇，两人在此遇到了年轻的鱼类商人阿玛第，而阿玛第似乎对赫萝一见钟情，立即展开攻势。此事让劳伦斯与赫萝的关系产生了微妙的变化，也让本章变得误会重重。劳伦斯与阿玛第更被卷入了一宗麻烦的买卖。

《狼与香辛料4》



根据在库梅戶森得到的情报，劳伦斯与赫萝来到了小村庄蒂雷欧，为了寻找精通异教神明之道的修道士而来的两人，迎接他们的却是冷漠的少女艾尔莎。而村庄里存在已久的问题也在这个时候爆发了……



教会都市 鲁宾海克

鲁宾海克是一个教会大都市，城市中心建有大教堂。每年教会都会向北派遣兵力讨伐异教徒，后来由于某些原因中止。



登场人物：诺拉·艾伦

贸易关键词：走出破产危机

劳伦斯见兵器行情相当好，于是用在帕兹欧得到的香辛料购入大批兵器，准备大赚一笔，不想当地由于远征的中止导致兵器行情大跌，为此劳伦斯损失惨重。

NDS版游戏登场

《狼与香辛料 我与赫萝的一年》

◆ASCII MEDIA WORKS◆AVG◆2008年6月26日◆1Gb◆日版

眼看着作品超高的人气，相关游戏的推出可以说也是在意料之内。今年6月，这款改编自原作，采用全程语音的《狼与香辛料 我与赫萝的一年》就在NDS上与大家见面了。





角色变化

游戏的主人公是由玩家扮演的原创角色——一名徒步旅行商人，主人公以低价购入马车作为交换，答应与赫萝一同寻找故乡，为期一年。途中两人一边行商，一边慢慢建立起了朦胧的恋爱关系。



◀NDS版中另一位新登场的原创角色修密特，声优是原作中为劳伦斯配音的福山润。

情报收集

贯穿于原作的两条线索行商与“寻找约伊兹”，在游戏中也得到了继承。通过到酒馆打听各种消息，搜集有用信息，才能触发通往下一个地点的道路。游戏一开始，地图上出现的城镇只有四个，而玩家必须在攒够了买入马车时所欠的2000银币，然后回到最初的地图解除债务，游戏才会继续进展(虽然后来这2000银币并没有被扣除)。学习基本的行商知识，观察各地行情、搜集情报是这个阶段的主要内容。





沿途行商



作为旅行商人，搜集完有用情报后，当然要到各地市场进行买卖交易。在价格低廉地区买进，到价格较高地区卖出，通过差价来赚取一定的利润。游戏中收录了50种以上的商品，可细分为海鲜类、水果类、肉类、加工类等。但与城镇一样，游戏初期可买卖的商品种类比较少，大多是些常见品种，而玩家在初期受到资金较少的限制，能够实际进行买卖的种类就更少了。

商人职业等级

当累积交易额度和交易数量达到一定程度后，商人的职业等级就会上升，通过查看菜单也可以了解到玩家在各类型商品方面的交易经验值，对于经验不足的商品类型，就要在接下来的行商过程中多多加强了。随着资金的积累，以及商人职业等级的上升，市场上的商品类型也会逐渐增加，甚至一些比较稀有的品种如油画、古董等也会慢慢出现。

赫萝好感度



作为系列作品招牌人物的萌狼赫萝，在游戏中也自然不会少了与玩家的互动。根据对话选择的不同，玩家与赫萝之间会触发各种影响好感度事件。在赫萝提出要求时给她买苹果、对话或行动时多表现出对赫萝的关心，就能积累两人之间的好感度，逐渐发展出恋爱关系。不过有时候赫萝要求买的东西价格都相当昂贵，万一遇到不够足够的钱付款那可就窘死了！所以为了讨得美人欢心，加油赚钱积累资金也是必不可少哦。

《狼与香辛料5》



一边赫萝在悠闲地打听着有关故乡的线索，一边劳伦斯对雷诺斯镇的买卖充满了好奇心，他还在此地听说了赚大钱的方法，而这个方法中，需要赫萝的协力。在毛皮与木材的之镇雷诺斯展开的故事，劳伦斯与赫萝的关系会发生重大转折吗？

《狼与香辛料6》



赫萝开口要结束两人的契约，而劳伦斯劝说她继续一同旅行，直到找到她的故乡"约伊兹"。在一次偶然的情况下，两人帮助了少年克鲁，外表随便的克鲁，却意外地有着可靠的一面，两人在与克鲁的谈话中得到了有关"约伊兹"的重要线索。

《狼与香辛料7 Side Colors》



在庆祝鲁宾海克骚乱事件圆满解决的宴会上，赫萝突然病倒了，劳伦斯于是守护在其身旁悉心照料。本卷收录系列作品中首次以赫萝的视角描写的"狼与琥珀色的忧郁"、描写赫萝在与劳伦斯相识之前的旅途等短篇。

《狼与香辛料8 对立的城市(上)》



在罗－姆河畔流传着"狼足之骨"的传闻，教会势力利用狼的脚骨来显示其权威，同为狼族一员的赫萝当然不能坐视不管。为了帮助赫萝，劳伦斯去找女商人艾本，而艾本所在的城市酷鲁贝被贸易中心形成的三角洲分成了南北对立的两个部分！本章流浪学生克鲁也加入了劳伦斯与赫萝的寻乡之旅。

文 拉克斯

栏目主持 羽纹

专区地带 ZONE STRIP

FIRE EMBLEM

火纹大陆

各位读者大家好，沉寂许久的《火纹》专页终于回归了！随着NDS平台上系列新作品发售日的不断临近，FANS的“火焰情怀”逐步被调起。而在专页回归的第一辑中，我们自然也要谈谈《暗黑龙与光之剑》这部作品。除此之外，“《火纹》系列”在国内人气最高的一部作品《圣战之系谱》也由知名火纹论坛站“火花天龙剑”完整汉化并发布，羽纹这次要带你直接对话项目负责人，去了解下汉化背后的故事。

《暗黑龙与光之剑》作品介绍



“《火焰之纹章》系列”自初作发售至今已有18个年头，系列也已有十部正统作品了。但其实，真正从第一作开始接触这系列的玩家，不管是在日本还是国内以及其他等地区都是不多见的，大多都是从后面几作人气较高的作品开始接触然后补完的。但是，此系列的第一作，有着开山鼻祖之称的《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》却还是很少有人去接触。这是为什么呢？随着系列的新作，也就是将在NDS上推出的初代作品重制版《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》的发售临近，有越来越多的人想来了解这个系列的第一作。那么，接下来就让我们一起来回到18年前，看看这个作品的诞生吧。

当有着“火纹生父”之称的加贺昭三，在他40多岁正负责着IS面向国外市场的射击游戏的开发时，突发奇想地找来了几名正在为学业而打工的学生，并对他们说“像做同人游戏那样发挥吧”（虽然当初制作时是如此说的，但真正进入正轨后的制作还是相当专业



的）。就这样，这个后来成为S·RPG类游戏王者的作品就开始制作了。1990年4月20日，“同人游戏”《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》发售，其最终取得了32万9087份的销售成绩，虽然比起任天堂本社的游戏销量远远不及，但因为其成本低，且这一类型在当时的市场上较为缺乏，这一作品以及加贺本人很快就引起了任天堂高度的重视。而一直以来以做《足球》、《网球》这类游戏为主的IS也拥有了一张面向广大游戏市场的王牌。

这一作现在来看可以说是垫定了系列基础的作品。人物参数安排、道具装备使用、升级转职以及游戏的基本流程乃至游戏的风格和基本架构，现在的《火纹》作品都是在这作的基础上进行改进、创新的。但在当时，这作还是带有相当大的试验性，连加贺本人都还在思索，此时的他还不确定这样的游戏架构能否在市场上走远。虽然销量是不错，但他也很明确地认识到，在当时有如此销量，主要还是游戏类型新颖起了决定性的作用，而游戏本身之后的玩家评价也并非是一片好评。因此他在考虑着续作的同时，也陷入了系统如何革新以及完善的迷茫之中。之后出现的《火焰之纹章外传》，这一作在系统以及整体架构上都与《暗龙光剑》相差很大，可以说是加贺的另一种尝试，关于这一作，我们会在以后的栏目中向大家讲述。可以说在FC的时代，系列的前两作是风格完全不同的两作，两作各有各的特色，互相影响不大。随着《暗龙光剑》这种游戏架构被肯定下来，成为今后的发展主路线，加贺也决定了在新主机上推出的新的作品，而这就也预示了《暗龙光剑》将会被打入冷宫。而最终将其打入冷宫的就是在SFC上推出的整个系列最著名的作品《火焰之纹章 纹章之谜》。



《火焰之纹章 纹章之谜》是将初代的故事剪辑重制了一遍，去除了很多不太重要的关卡和人物，使流程变得更加紧凑以和游戏中按排的第二部剧情搭配得更加合理。可以说是一个重新整编过了的《暗龙光剑》及其正统续作的合集。这一作靠着优秀的品质迅速大红大紫，创下了77万6338份的销量成绩，成为了系列史上销量成绩最高的一作。强大、完美的《纹谜》，《暗龙光剑》在它的面前变得失色了。在日本，很多玩家都是因为《纹谜》而成为了系列的忠实粉丝，在他们的眼里，既然有了《纹谜》，那个老土的、沉旧的《暗龙光剑》已不需要去碰了。就这样这个系列的第一作沉了下去，该作独有的一些人也几乎成为了系列的黑历史，很多的系列玩家甚至不知道他们曾经存在过。人们心中的玛鲁斯和希达永远都是SFC所显示出来的美丽样貌，而不是那个FC上那个同屏发色数只有25色所显示出来的样子。



在国内，玩家们对系列的认识大多是从《外传》开始的，这一作是很多中国玩家的启蒙作品。很多人就会奇怪了，那《暗龙光剑》呢？这两作的出品只隔了一年，且都是在FC上，为何《外传》在国内却传了开来？首先我们不排除当年各个D版商在引进时都选了些作品年代较靠后的作品这一可能性。再就是游戏本身的原因了，《暗龙光剑》的难度之高，以及系统的不便利，在今天都会让很多玩家叫苦连天，更何况在当时国内那个刚刚起步的游戏圈，大家自然是更加倾向于画面较好、难度较低、系统更自由便利的《外传》。当然《暗龙光剑》在国内也并非没出现过，但因为其只是《外传》之影一般的存在，所以被冠以《圣火徽章2代》的名号（羽纹：这《圣火徽章2代》让我记忆犹新，忒能掉记录）。时至今日，很多玩家还在津津有味、一遍遍地品着《外传》，而对《暗龙光剑》则用一句“我已打了《纹谜》”给打发了。

《暗黑龙与光之剑》重新回到玩家的视野中，还是在去年底NDS这个重制版公布时。起初人们都以为这将会是《纹谜》的重制，但随后官方便很明确地指出这将是初代的重制版。很多玩家无法理解IS的行为，因为他们认为《纹谜》如此经典为何不重制，非得重制很冷门的初代。其实不然，《暗黑龙与光之剑》在系列中的地位是相当重要的，特别是自从加贺昭三离开了IS后，新制作班底的作品虽已得到了玩家的认可，但还是需要有一款真正回归原点的作品，既然如此就借着在NDS上推出的机会，重新将初代进行重制，用来证明新制作班底并没有忘记和否定过去的作品，并且还以此为中心，展开了各种推广系列的活动。

此次，我们大致上讲了一些初代从其诞生到其落入低谷的原因，都是一些游戏之外的介绍。毕竟不久后的《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》将会为大家带来一个全新的感动，大家可以重新认识那些被埋藏了18年的人物，看到那些消失了18年的关卡。

《圣战之系谱》汉化人员专访

随着“火花天龙剑”论坛发布了《火焰之纹章 圣战之系谱》的完全汉化版，很多玩家又将目光聚集到了这款经典游戏上。而羽纹也寻机对这次汉化版的主制作人桂木弥生进行一次专访，让她介绍一下这次汉化版的制作过程。羽纹准备的问题都是比较犀利的，看看对方是如何应对的吧。



羽纹：您好，据我所知自从《多拉基亚776》（下简称《776》）汉化完后，狼组就打算汉化《系谱》，那为什么这之后就再无消息了呢？

桂木：狼组汉化完《776》后，的确打算一鼓作气将《系谱》汉化完成，但在按排后发现了很大的问题。那就是字库的问题无法成功解决，《776》和《系谱》使用的开发引擎是一样的，也就是说《系谱》按照《776》的破解方式是可以理论上完成的，但深入后却发现就算是像《776》那样压缩字库也无法达到《系谱》汉化的要求。《776》汉化时，字库就已进行了压缩，比如我们常可以在《776》里见到一些奇怪的译名便是因此，而《系谱》如果采用和《776》一样的方式那字库压缩得还要厉害。再加上一直没能解决《系谱》本身菜单指令过高占用显存的问题，所以《系谱》的汉化就此搁下了。

羽纹：我记得狼组曾打算出一部单纯的剧情汉化版，且狼组的ALAN也曾为此私下联系过你。

桂木：狼组是国内最早出现的汉化组之一，其成员的年龄较一般的玩家要大一些，所以到了中后期，大多数人忙于自己的生活，也无法将更多的精力放在汉化上了。的确，ALAN曾联系过我，当时的确有打算推出这个版本，但互相各自衡量了下，ALAN的生活工作也较忙，而我个人也对无法完全汉化兴趣不大，所以就不了了之了。

羽纹：Werther（剑诗雨）是这次汉化的技术负责人，是他解决了以往一切的技术问题，但好像他既不太活跃于火花，也不是哪个汉化组所属，那他是怎么联系到你的呢？

桂木：起初是他在论坛短信我，告之自己正在破解系谱，并且每次有新的进度都会通知我。当然我一开始并没太重视，毕竟是个不熟悉的人且提及的又是一个普遍认为不可能的课题。但之后随着其破解进度的进展，我们也取得了进一步的联系，计划就慢慢开始了。起先就是他将一些菜单相关的文本给我，我按排翻译，之后就是剧情文本翻译，以及文本写入等等常规的流程。

羽纹：那你和Werther合作期间有没有出现过矛盾或者是不愉快等情况呢？

桂木：我作为主制作人除了翻译等平常工作外，再就是安排人员以及和技术一起把握汉化作品的方向，所以我和他的交流是十分多的，而有时的确会出现一些矛盾，但大家是合作伙伴，只要相互退一步就可以想出两全其美的方



法。Werther是个有决心的人，他为了汉化，花费了个人大量的人力、物力，为了研究破解，在从ALAN得到了《776》的汉化资料后，自己花大钱将很多的资料打印出来，平时吃饭、睡觉时都会拿出来看一看，时时都在想着如何破解，如何写入。我十分佩服他，可以说他才是这次汉化真正的主制作人，能和他合作、和他这样可靠的人成为朋友，是我的荣幸。



羽纹：据说在汉化《系谱》的同时，你还和别人一起合作汉化过GC上的《苍炎》，为何这部作品最后中止，而这又对《系谱》汉化有着什么影响？

桂木：《苍炎》是系列第一个以光盘为载体的作品，可以说和以前的作品有着很大的差别，对于其的汉化，我们也是极度重视。且当时合作方也提出了要在1个月内完成各种文本翻译的要求，所以全火花上下，从12月18日计划启动一直在忙碌，直到完成才发现情况可能有所变化，最后到了2月才被正式告知技术负责人因自身原因撤出合作，计划无限期延后。期间《系谱》的工作虽在做，但处在第二位。《苍炎》宣告中止后的2月底3月初，《系谱》的汉化才算是正式被提上日程。



羽纹：关于你在公布汉化后曾表示过要低调，也和很多狂热的支持者发生过争论。那关于你的这种行为和处理方式，Werther以及其他汉化人员同意吗？

桂木：只能说有一些是因为我个人的脾气问题，再就是大家都不喜欢一些浮夸之风，Werther更是相对低调的人，所以对我的决定没有太大的意见。

羽纹：你常说《系谱》的汉化在今天是没有太大实用价值的，这是指？

桂木：这是个很老的游戏了，虽然人气很高，但该玩的都已玩过，剧情大多数人都已倒背如流。今天再汉化可以说其实用性全无，大多是了了各位FE爱好者的一个心愿。所以其的汉化象征意义远远大于实用价值。

羽纹：火花是否紧接着会推出NDS上新作的汉化版？

桂木：暂时没有这个计划。

在栏目的最后，请一直藏在幕后的Werther和广大玩家说些话吧。

Werther：不知道是个结束还是个开始！最感谢的人是ALAN，如果没有他的帮助，这个汉化版就不会出现！在这一年的时间里自己从一个什么都不懂的汉化白痴到汉化菜鸟，一路都与ALAN的支持和帮助分不开！然后谢谢桂木弥生，组织整个《系谱》的翻译，虽然因为自己技术的不成熟，在处理文本方面有很多问题，但是翻译们都没有向偶抱怨，总之非常感谢各位翻译！还有感谢的是LULA，说是认识他其实也不太熟！完成《系谱》菜单的中文化后莫名其妙地就有了联系。当时是刚刚完成《系谱》菜单的中文化后，要汉化那些片头图片时，一开始不知道如何下手，就去LULA的BLOG询问了下他，也巧那时他正好完成他的《皇家骑士团2》的大章标题的图片中文化，就把他的做法告诉了我，加上自己的理解就完成了《系谱》的图片方面的中文化。真的很感谢他。还要谢谢Elysiel，一开始的时候，替我做了些菜单的翻译，好让我测试，虽然后来他因为要考研没有继续帮忙翻译！仍然很感谢Elysiel。最后感谢所有参与到这个项目的朋友，没有你们的帮助，就没有这个中文版的出现！谢谢……

最后说下未能完成的LOGO大图标，因为当初我没想过要把那个LOGO也中文化了，就没有去分析，否则在中文化章标题时就应该去顺便弄了，这是我的过错。现在只完成了50%左右，因为很花时间，所以会在最终修正版中将这个LOGO中文化，那就圆满了！（满地打滚……）

MM甜品屋

栏目主持
洋葱、嘟嘟

近年来两大掌机平台上的轻松趣味类游戏越来越多，且不乏高销量的热门作品。自NDS和Wii问世以来，任天堂更是销售额大幅增长，甚至达到历史最高纪录，其中，在如今的玩家群体中占了很大百分比的Light User功不可没。而Light User中又有不少是女性玩家，本辑的MM甜品屋，我们就来认识一下这位Light User的女性玩家代表阿八吧。



MM小档案
昵称：阿八
星座：狮子座
喜欢的游戏：《遥远的时空中》《安琪莉可》《太鼓之达人》《啪嗒砰》
口头禅：OMG!



Light无罪





先小声抱怨一下，被人家说是Lighter Gamer我可是不太高兴的呀，虽然我承认所谓的Lighter Gamer跟我还是有不少共同点的，哈哈。

不过编辑都称我是“代表”了，那么在这里一定要为广大的Light User们说两句话啦。常常看到网络上有人对Light User嗤之以鼻，为什么非要给玩家划分等级呢，难道喜欢游戏还有高低贵贱之分吗，Light可不等于脑残啊(咳咳，忍不住又愤青了，各位读者见谅)。对我这种不以游戏为生的人来说，游戏始终也只是众多休闲娱乐之一，既然是娱乐，追求的自然就是开心啦。所以一般来说，我喜欢操作易上手，风格简单明快的游戏，大作一般流程太长，我比较没有耐心，至于主题严肃的、灰暗的、恐怖诡异的我是坚决不碰的，像《寂静岭》我到现在都还是“只闻其名”不敢见其影的程度。而为了游戏较劲，影响到生活的其他方面，那就更不是我的风格咯。

都是美型惹的祸

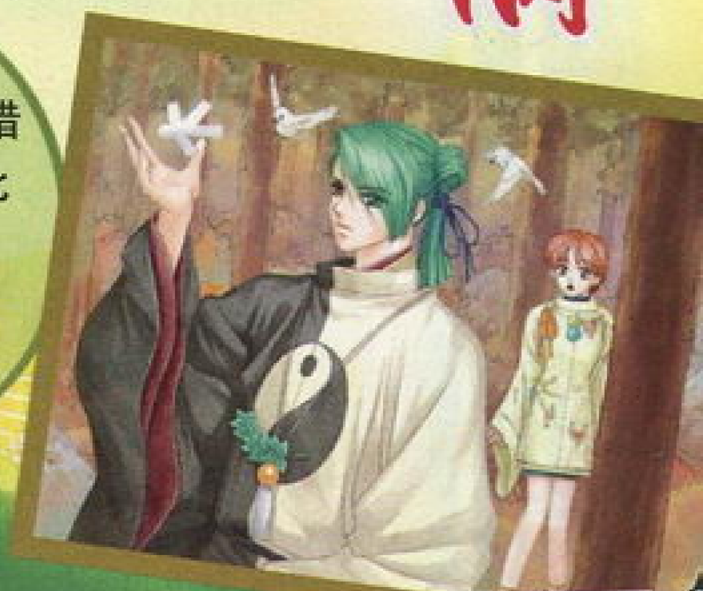


人家是女生嘛(羞)，当然喜欢美少年美青年美大叔美……总之呢，即是一切美型我都不会放过的，爱美之心人皆有之嘛。(：这个人其实是大叔控)说起来呢，我当初也是因为一个名叫《耽美梦想》的女性向游戏才开始接触到GBA的，看着一群帅哥俊男围着自己转多开心呀，反反复复玩了好多遍终于让我摸到门路，入手貌美青年路易一枚，(：一枚……)心里那个美啊！

不过大家不要误会，我绝不是因为美男子才玩游戏的，只是赏心悦目的画面和人设更能够给我眼前一亮的惊喜(欲盖弥彰)。不过呢，有时候为了美丽画面，也不得不牺牲一点游戏本身的乐趣，比如人设相当惊艳的游戏，在剧情和系统上却比较单调和无聊，所谓鱼与熊掌不可兼得的道理，我还是多少明白一点的，唉。当然除了人设，还要有巴洛克式的背景，梦幻般的台词，以及……

：人设系统剧情都不错的游戏还是有不少的啊，比如《乙女的恋爱革命》……

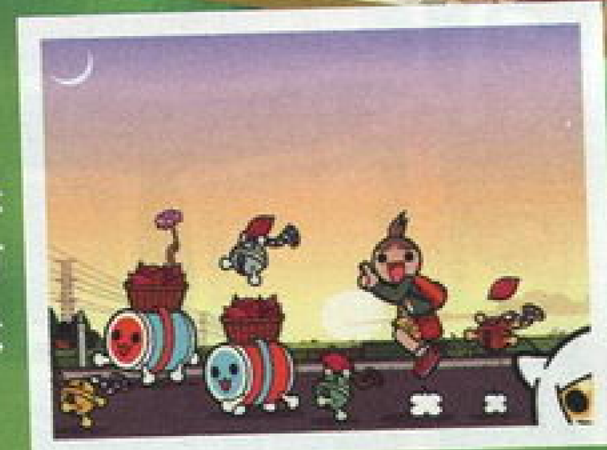
：洋葱忽然变成另类女主角爱好者了。



音乐最高

以及……可能大家也看出来了，我对华丽的东西是没有抵抗力的(眨眼)，对了，以及华丽丽的音效，最好是管风琴的激奏，哦呵呵呵(：又来了，这个女人…… -_-)。

嗯，所以呢我个人认为音乐类游戏既有一般游戏的创意和乐趣，又在乐曲方面独具优势，对我的吸引力自然是相当大了。PSP版的音乐游戏BGM素质没话说，但NDS版在玩法上又比较多样，总之呢，希望两个平台的都能有更好的改进和更多创意，这样就可以勉强满足一下我希望鱼和熊掌能够和睦相处的美好心愿咯。不过说到美好心愿呢，其实我是……(：赶快让这个女人打住，要不待会儿本辑的MM专访就要一发不可收拾了。)





：除了华丽的音效、BGM，可爱的角色也是游戏厂商吸引女性玩家的一大法宝呢。

：话说在第一次看到太鼓的水当当手办时就好想上前捏它捏一把！

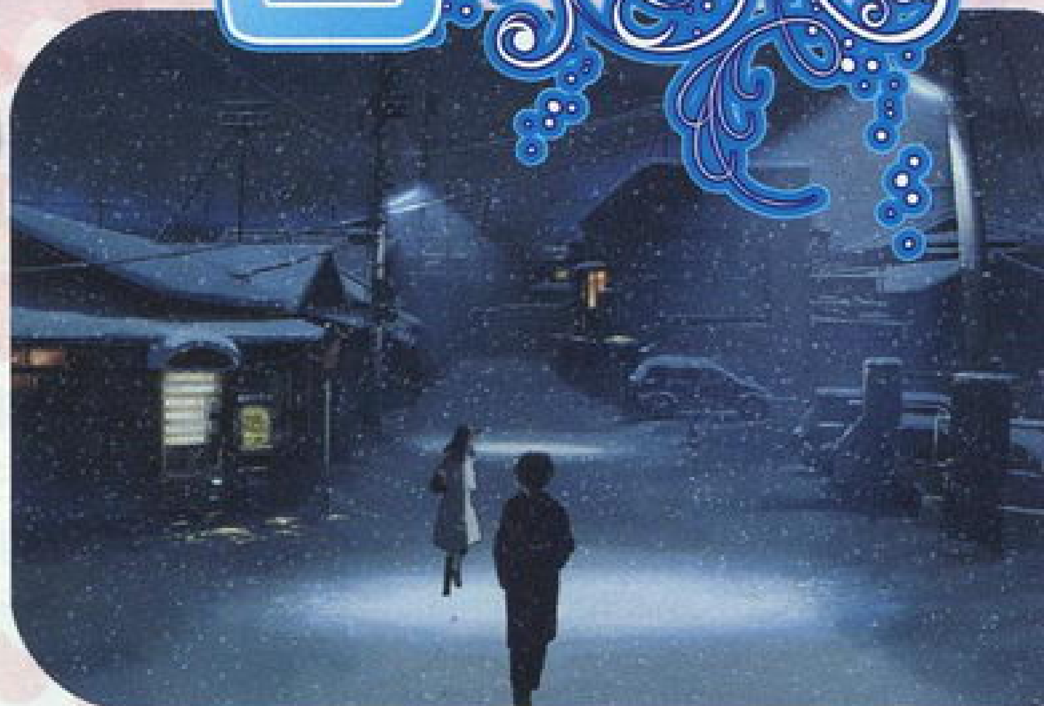
：好了，看了阿八MM的个性发言，相信不少女性玩家都会会心一笑。今后我们也会为各位读着准备更多内容丰富的MM专访，如果大家对这个新生栏目有什么意见和建议，欢迎来信pgking@263.net与我们分享。那么，我们下辑再见了！

轻松日语教室

文：皓

写此文前，为了准备资料而稍微联想了一番，而这稍微一联想就想到了少年时经常被动地受到一个老奶奶笔下作品的荼毒，结果就是肉麻得直起鸡皮疙瘩。顺便提一下，鸡皮疙瘩在日语中叫作“鸟肌”(とりはだ，to ri ha da)。

告白



和“政府”(せいふ、se- fu)、“经济”(けいざい、ke- za i)等词汇一样，“告白”(こくはく、ko ku ha ku)也是来自日语的舶来品。在很多日本人的眼里，告白是日本独有的社会现象，其他国家的男女从接触到成为恋人都是顺水推舟、自然而然的事情，而不需要这种特殊仪式。可实际上，别的国家我不清楚，起码中国新生代男女在缔结契约(啥？)时是广范围存在告白行为的，至于ACG圈子里摸爬滚打出来的，笔者尚未发现有不告白就搞掂的异类存在。这篇文字的内容除日语教学外，其他部分并不保证有实用价值，请大家怀着一颗KUSO的心，看过一笑便可。

告白基础课

自从有了网络的在线翻译，出现了这么一种情况：逢年过节或者隔三差五冒出个流行语时，就有好事者借助在线翻译搞出多国语言版本，比如说“新年好”啊、“很黄很暴力”啊、“妈妈我爱你”啊、“大刀向鬼子们的头上砍去”啊等等，告白当然也有——中文“我爱你”、英语“I Love You”、日语“爱しています”……其实我想说，这些告白语句基本上只会出现在八点档电视剧中，含蓄的东方人通常不会使用这么直白的告白方式。君不见《FF X》里尤娜的一句“谢谢”在国际版被写成“I Love You”后给众多FANS喷得体无完肤，没错，咱都知道你要表达的是那个意思，可话这么一说，就没有味道了。



其实无论中文还是日语，最普通的告白用词都是“喜欢”。

中文	我很喜欢你
日语	好きです(su ki de su)

这里的“好きです”其实是省略后的句子，两个日本人在面对面说话时，如果话语中没有出现主语，那么该句子的主语一般是“我”或者是“你”，但到底是哪一方还要根据实际状况来判断，这也是日语、特别是日本古书中容易给人带来阅读困难的地方，我们先按下不表。如果对这个省略掉主语和宾语的句子进行补完，则应该是“私は君のことが好きです”(wa ta shi wa ki mi no ko to ga su ki de su)，大家可能注意到，明明“你”是作为意义上的宾语出现，但格助词却用的是“が”。其实原句生硬地翻译过来原本是“对于我来说，你是值得去喜欢的人”，这样就好理解了吧。

比起直白的“我爱你”，“我喜欢你”有着更灵活的进退空间，万一被发卡，你还可以接着补充“我也喜欢妈妈”、“我喜欢蓝天白云”、“我喜欢村口二麻子摊的煎饼”……这样不至于连朋友也做不成。除了进退空间外，“喜欢”一词微妙在表现出的占有欲望较小，不像“爱”有着“你是我的，我是你的”的意思，压力也就相对舒缓了。

爱与喜欢的无奈



PSP版经典音响小说《恐怖惊魂夜2》有这样一个段子，男女主人公矢岛透与小林真理在某个剧情分支会进入“ふたりきり”(两人独处)的情况，就在矢岛想进一步对真理上下其手时，系统会提示玩家选择告白语句，假如玩家误选了刚才我所提到的“爱しています”，真理就会很认真地质疑这种告白方式，并把公馆里的其他人都拉到房间里来，跟矢岛大谈东西文化差异，严正告诉你：“废柴，要说‘好き’呀！”

游戏中的经典告白

“毕业典礼的那天，如果能在校园里的传说之树下接受到‘她’的告白并成为情侣，那么这两个人就能获得永远的幸福。”——这是《心跳回忆》的初代主人公从同桌早乙女好雄处听来的校园传说。

《心跳回忆》可以说是国内大部分男生在恋爱题材游戏的启蒙之作，然而在此之后，大量新Galgame的出现越来越多地误导了中国玩家：“咋的，原来都是女方主动向男方告白的？”搞得日本似乎是一个男性稀缺社会。然而在现实中，雄性主动追求雌性是不可改变的自然法则，没有主角光环的你平白无故地被天下掉下来的才色兼备、家产过亿的大小姐追？那我还是觉得你去啥“超男”节目要更快些，真的。

一些含蓄的告白台词



含蓄的告白往往让不了解日本文化的人不知所云，这里举个简单的例子：“今天の月は苍いですね。”直译的话是“今天的月亮真白呀”。诚然，今天的月亮白不白是不关你一毛钱事，但这恰恰是一句带有强烈古风的告白句式。

此外，在一些学园类游戏和动画中，会有女方向男方索要校服上第二粒纽扣的情节，其实这也是告白方式的一种。因为校服上的第二粒纽扣最靠近心脏位置，女方索要这颗纽扣，实际上就是在索要男方的“心”；而另一方面，如果男方欣然地将纽扣赠送给女方，则表示接受了告白，两个人今后就可以LOVE LOVE了。

栏目主持 羽纹

专区地带 ZONE STRIP

考据之误与修正

游戏的发展是相互影响又相互融合的过程，其中影响奇幻类题材游戏最深的是《龙与地下城》，而D&D本身则是受到了托尔金小说的影响。K社的制作团队改变，影响到“《CV》系列”的设定考据，出现了一些失误和修正现象。包括Alucard的出生年1397在内（有史可考他的父亲出生年是1431年），还有上期文章中提到的Malachi，本次专页就着重谈论游戏在设定上的考据失误与修正。

文 深海披风

罗索斯和比夫隆
Lossoth & Biphron (Bifron)

在美版《月下》中对No.81怪物Lossoth的相关解释是“Searches among graves and knows much wise lore”，译作“在坟墓周围搜寻并且了解很多知识”，而日版No.79的解释为“为死者的坟墓掌点松明灯的怪人，对草药和宝石的用处非常了解”。

Lossoth一词出自《魔戒》，指雪地人。月下中的道具嗜血之剑“Gurthang”也是出自《魔戒》。在书中人物交流使用到达辛达语是托尔金自创的语言，所以书中提到很多词必须被翻译。Lossoth一词就是辛达语，即Loss-hoth，loss的意思是“雪”，hoth的意思是指“民族”、“群众”、“人群”多含贬义。Lossoth生活的Forodwaith地区，即托尔金架空所谓Arda（中土世界）最北部中间的地方，Forodwaith这个地方是人族居住的地区，用辛达语来解释Forodwaith的意思应该是北部遗弃之地。

在太阳历第一纪（托尔金小说中的计年方法）时，Iron Mountains（铁山）的北部，很少有人知道Forodwaith这个地方，这是个宽阔、寒冷且靠近Ilmen（类似地球的大气层）的缝隙和Morgoth（小说虚构的敌人名字）的领地的地方。在War of Wrath（怒火之战）后，整个世界变得破裂，铁山基本上被毁灭，Forodwaith变得和Forochel（冰之海湾）一样有名，继而成为伟大冰岬的代称。在Forodwaith居住的人族是一群奇怪的人类，表面上看起来却和Edain（古老的人族）无关。当太阳历第三纪来临的时候，这个地方主要居住的是Forochel雪人（Snowmen of Forochel），也被称作Lossoth（雪地人）。Arvedui国王作为Arthedain（西方王国Arnor分裂出的公国之一）最后一代的国王，在他的王国被Angmar（小说虚构的敌人名字）毁灭之后逃到了这里。Lossoth人帮助他度过冬天，但是他没有听从Lossoth人的劝告，执意乘船向南航行，最终和北方的palantiri（真知晶石）一起沉没在冰湾之下。（说起来《魔戒》系列故事架构，托尔金的确堪称奇幻小说的泰斗，托尔金的书



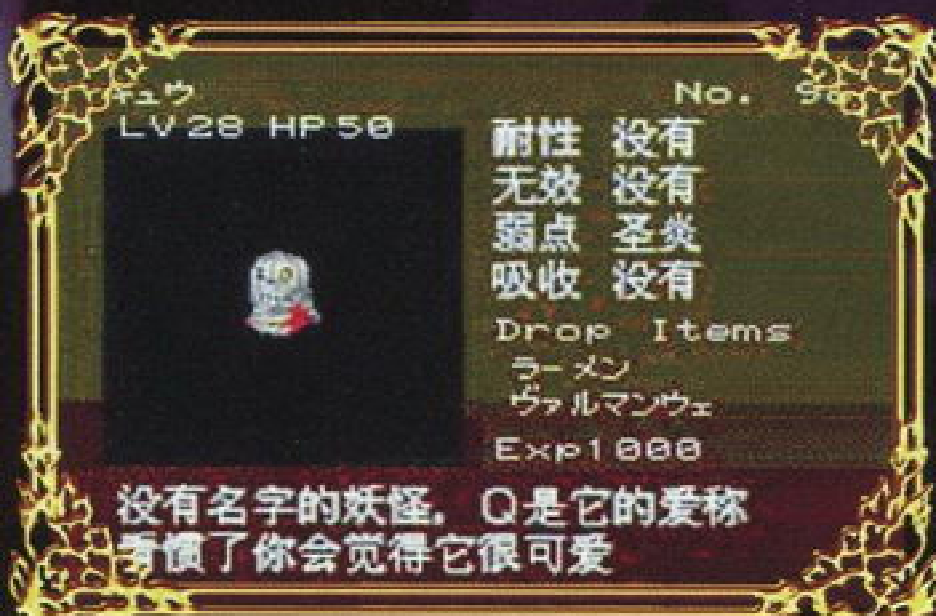
迷也因懂得另一种语言，精灵语(Quenya，即昆雅语)而乐此不疲。)

美版《晓月》对No. 79怪物Biphron的相关解释是"Spirit creature whose glow illuminates dark graveyards"，译作"照亮黑暗墓地的灵魂"，而日版No. 79解释是"照亮墓场的亡灵"。由于Lossoth的形象和相关解释根本不搭调，又经过K社团队更替，在6年之后终于将它改为Biphron，但此处仍是谐音谬误，在3年之后《废墟的肖像》中更正为Bifron(No. 102)，却仍然少了个s。从人设中几乎相同的形象和类似的解释，我们得出以上结论。

根据记载，Bifrons是地狱中的伯爵，有26支恶魔军团听候它的调遣。它精通占星术和几何学以及木材、宝石和药草的辨识方法。它能够把尸体从原来的坟墓中搬到其他地方，使出魔法光线令新墓地上好似燃起蜡烛。虽然它作为一头怪物出现，却经常变成人类的模样。

傻冒 Schmoo

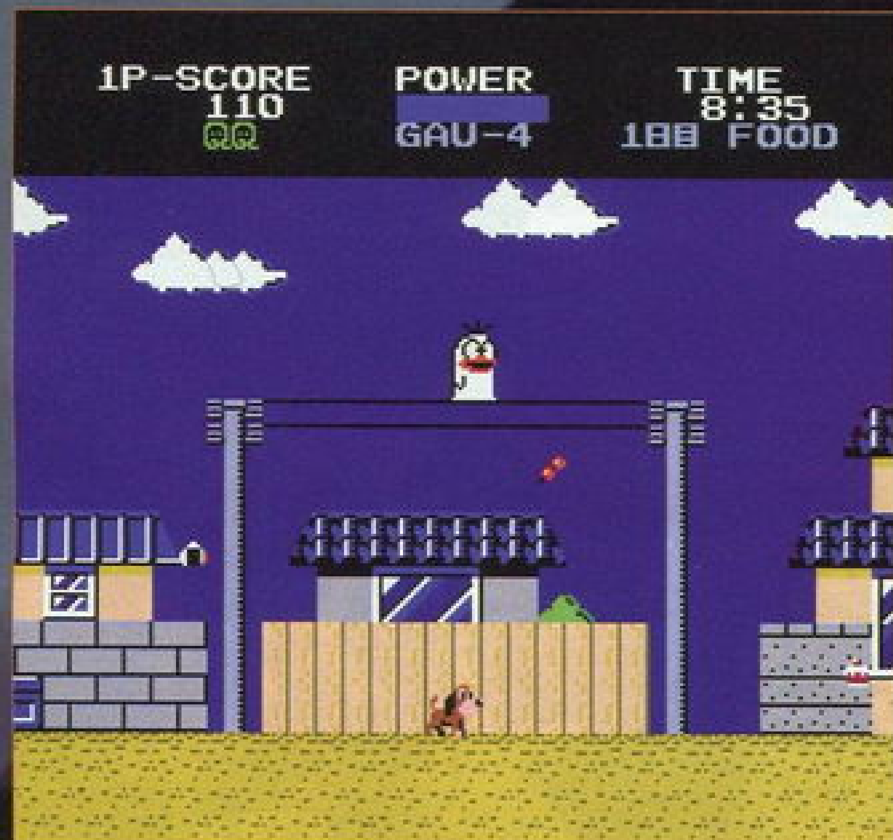
《月下》日版No. 98 キュウ"没有名字的妖怪，Q是它的爱称，看惯了你会觉得它很可爱"(キュウ的发音是kiyuu，即英文的Q)。美版No. 99 Schmoo——Monster nicknamed "Schmoo"，译作"绰号叫Schmoo的怪物"，仅从美版所提到的名称来看，来源应该是卡通片中虚构的生物shmoo。



如果要说一个与Q有关的东西，我首先想到的是藤本弘和安孙子素雄的漫画《Q太郎》(藤本弘和安孙子素雄即是国内熟知的《机器猫》作者藤子·不二雄)，此来源有待考证。

美国漫画家Al Capp首先创造了Shmoo这个单词，发表在报纸的漫画连载专栏中，这个角色拥有圆胖的、类似保龄球瓶式的腿，但是没有胳膊。它们无性生殖，而且繁殖数量庞大。除了空气外不需要任何食物。它们的肉是美味的，同时它们渴望自己被吃掉，如果被某位饥饿的人看到，就会很乐意地跳进煎锅。Shmoo的肉味道吃起来像鸡肉，若生吃则像牛肉。另外，它们也下蛋，也产牛奶和黄油，其毛皮可以做成皮靴，眼睛可以当作钮扣，胡须可以作为牙签。Shmoo平时基本上不需要照料，它们可以陪着孩子玩耍，也可以暂时作为农耕的牲畜的替代品。





▲FC的漫画改编游戏《Q太郎》。

大部分Shmoo都生活在靠近Dogpatch的Shmoon山谷。那是一个没有文献记载的地方，它们试图逃避人类。然而，Li'l Abner意外失足摔落山谷，却把上百只Shmoo带了出来，帮助Dogpatch贫困的市民。各大公司的员工不喜欢这种能给人类带来好处的生物，所以他们散播谣言，扰乱社会。因此，Shmoo遭到灭顶之灾。最后，两只Shmoo带领数以千计的Shmoo返回了山谷快乐地生活到今天，再也不希望帮助人类或重新返回都市。

栏目主持 羽纹



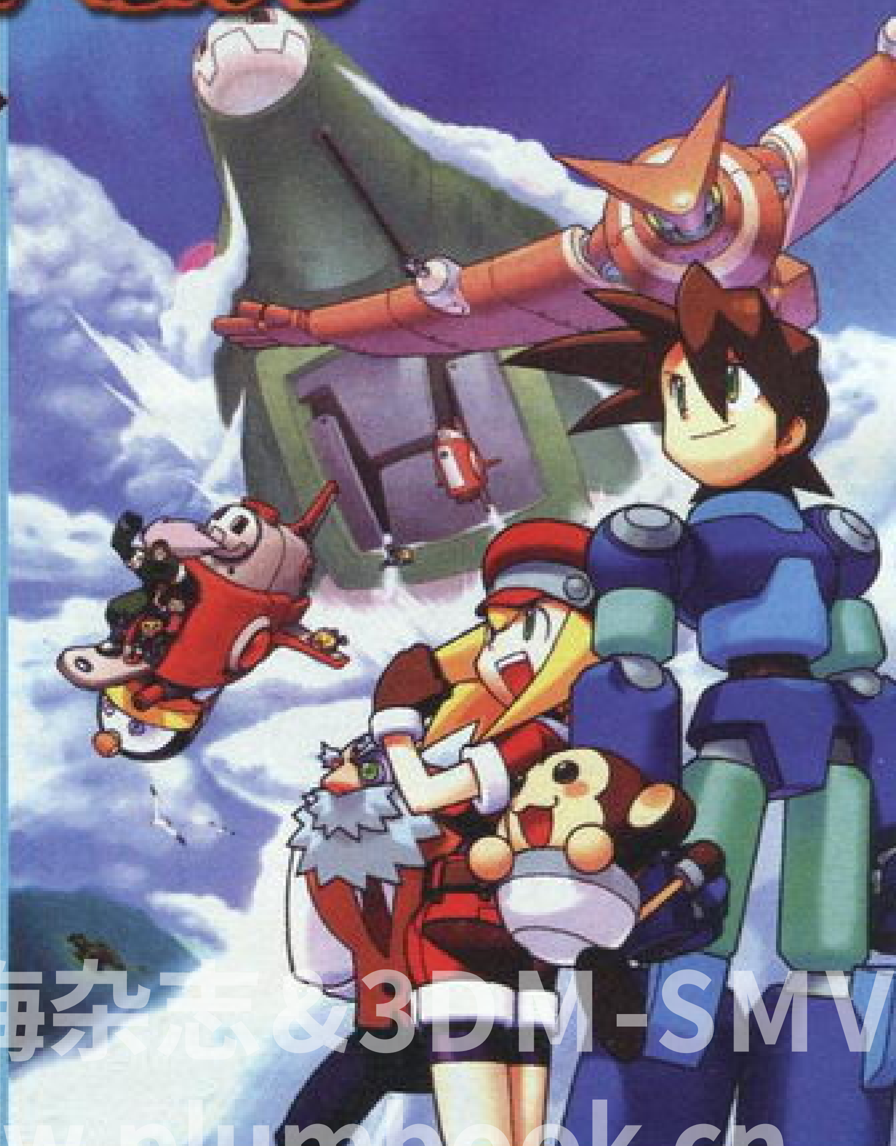
洛克人世界

相信各位读者都看了上辑参加专栏采访的达人玩家——PC菜鸟的最速录像吧，是不是觉得很过瘾？本次专页介绍的是"《洛克人》系列"里比较另类的一个系列——《洛克人DASH》。该系列与其说是《洛克人》的一个分支作品，倒不如说是稻船对《洛克人》的全新尝试。由于此系列的玩法比较独特，接触过的玩家并不是很多，其实"《洛克人DASH》系列"也有它独特的魅力，下面就让我们去看看吧！

文 骚扰天皇・SK

"《洛克人DASH》系列"完全介绍

《洛克人DASH》一共有三部作品，分别为《钢铁之心》、《多伦与哥布》和《庞大的遗产》，作为试验品的《钢铁之心》在《洛克人X4》发售后仅1个月便在PS上发售了，"原来洛克人也可以这样玩！"《钢铁之心》发售后，新奇的游戏方式在玩家群里的反响相当不错。Capcom也顺势推出了该系列的外传作品——《洛克人DASH 多伦与哥布》。1年后，当时的Capcom为了开发《鬼武者》和《洛克人X6》正缺乏资金，在连续推出《洛克人》1～6的PS复刻版后资金方面还是不足。善于榨干一切老本的Capcom便做个顺水人情，把《钢铁之心》移植到当时不太热门的N64主机上。10万的销量完美地达到了Capcom的骗钱目的。2000年4月20日，该系列第二部作品《庞大的遗产》在PS上再度登场，可《庞大的遗产》和前作《钢铁之心》相比，改进实在太少，和第一作的大卖不同，这次玩家纷纷不买账，惨淡的销量让本系列也宣告完结。



正传介绍

剧情

《钢铁之心》和《庞大的遗产》两部作品剧情、世界观都紧密地联系在一起，两作讲述在一个未知的大陆，整个世界完全被海水所覆盖。在这里居住的人们，只能在一些海岛上安居，由于被海水包围的缘故，人们的生活资源十分缺乏，只能使用一种名为“量子折射镜”的东西来维持生活。所谓“量子折射镜”，据说是一种在大陆还没被海水淹没的远古时期就有的科技产物。可以作为能源使用，只要人们好好地利用这些源源不绝的矿藏能源，能源就永远不会耗尽。由于“量子折射镜”大多都在各种古代遗迹里，因此挖掘十分困难。在艰苦环境的逼迫下，有些大胆的人开始利用“量子折射镜”操控机器人进入古代遗迹挖掘，企图靠买卖“量子折射镜”改变生活质量，这些人被人们称为“挖掘者”。近年来，一个关于古代遗迹里有宝藏的传说在“挖掘者”之间相互流传着，据说只要找到这个宝藏，那么他就能掌握全世界的“量子折射镜”。为了寻找宝藏，“挖掘者”驾驶著机器人，在各个遗迹中探索，而我们的主角——洛克・弗那多就是“挖掘者”之一，他和巴瑞尔教授以及教授的孙女萝儿为了解开宝藏之谜，向各地的遗迹发出了挑战，与此同时，著名的“挖掘者”邦氏家族为了还债也加入了寻找宝藏的行列，一场场宝藏争夺战便在各大遗迹中展开……

游戏

两部作品和以往的横版过关类的“《洛克人》系列”不同之处在于，本作有很类似RPG的游戏方法，要到特定地点触发剧情，到各大迷宫去冒险，搜索不同的装备和道具来强化自身，而本作最吸引人的地方莫过于收集零件了，在迷宫中通过特定的方式开启宝箱，完成任务和回答智力问题都能拿到不少强力的装备。这种新颖的游戏方式在刚发售的时候，确实得到不少玩家的好评，可惜Capcom没再接再厉，在《庞大的遗产》的大体系统上原地不前，加上那时候正值次世代主机发售，导致该作在销量上始终没让人满意。

人物

洛克・弗那多

在那个时期，“《洛克人》系列”主角的惯例是名字里都带有“洛克”二字，本作的主角也不例外，洛克和其他的挖掘者不同，他并不依赖机器，而是使用强化自身的装甲进行挖掘和战斗，可以通过更换不同的部件产生各种攻击效果，可谓是战场上的多面手。

萝儿

和洛克一起旅行的她是个专业修理师，一个不折不扣的机器狂人，平时喜欢穿着修理装在仓库里忙着研究机械，洛克从遗迹里找回来的零件也都是由她进行加工后改造成洛克专用的武器。事实再次验证了一句话——一个成功的男人背后总会有一位支持他的女人……

巴瑞尔教授

萝儿的爷爷，也是邀请洛克参加寻宝活动的发起者，想要知道宝藏秘密解决能源危机的巴瑞尔整天埋头于研究。

邦氏家族

一群非常缠人的家伙，以妹妹多伦和兄长哥布为主的邦氏家族由于之前欠了一堆外债被赶出家乡，被迫成为海盗的他们知道得知宝藏的消息后，为了脱贫奔小康，开始四处搜寻宝藏，可不知为什么，邦氏家族和洛克特别有缘，几乎每次都能在遗迹里碰面……

外传介绍



《洛克人DASH 多伦与哥布》是在《钢铁之心》发售后不久，由于玩家反响不错才决定开发的外传作品。本作以大反派邦氏家族为主角，讲述了债越欠越多的他们如何还债的故事。本作和前段时间NDS上的某部使用卢比的猥琐大叔类似，游戏里钱就是一切。玩家可以通过完成各种任务获得金钱，达到可以还债的数量后就能结束该段剧情，紧接着邦氏家族这些冒失鬼又会惹出不少麻烦，继续还债……游戏中总共要还3000000Z给罗斯财团才能通关。由于钱就是一切，任务完不完成都无所谓，只要你有钱就行。游戏里玩家也可以操控40个安全帽，通过小游戏培养它们的能力，让它们去打工完成任务赚钱。

※目前《钢铁之心》和《庞大的遗产》两部作品已经移植到PSP上，对此感兴趣的玩家不妨一试。

下辑预告

经过上期的达人采访后，各位读者有没有试想过提高自己的游戏实力呢？从下次开始，“洛克人世界”将会利用一部分空间开办“洛克学堂”，给各位介绍一些游戏里的常用技巧和高级连招，以及极限挑战中利用的战术、BUG等等内容。



今天就让我们进入新手指南的最后一章，希望各位新入行的P友通过这几辑“米饼教室”的介绍，能够更迅速地玩转手上的小P，如果还有不明白的地方，欢迎大家致电 mig@ucg.com.cn，米格一定全力为你解答疑问。下面还是让我们快点进入今天的内容吧！

栏目主持：米饼

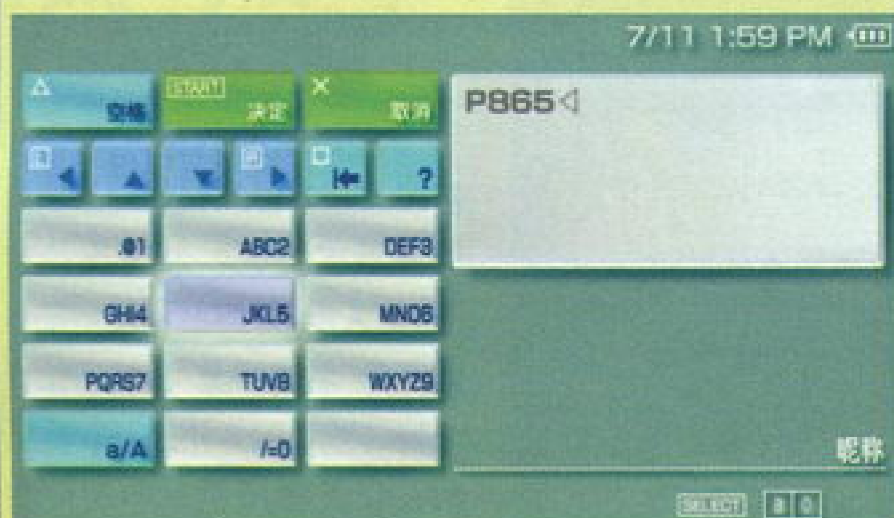
PSP 新手指南（3）

13 PSP 输入法

PSP自带了虚拟键盘用来输入文字，当需要输入主机名称、网址等文字信息时，PSP就会自动进入输入法状态。PSP输入法的虚拟按钮配置类似于手机，我们需要用方向键移动光标，按确定键输入文字。其中个按钮功能如下：

按钮	功能
空格	输入空格
决定	确认当前输入并保存
取消	取消输入，退出输入法
←→↑↓	移动光标
|←	删除光标左侧的字符
?	显示帮助
a/A	切换字母大小写，需要按下PSP的SELECT键

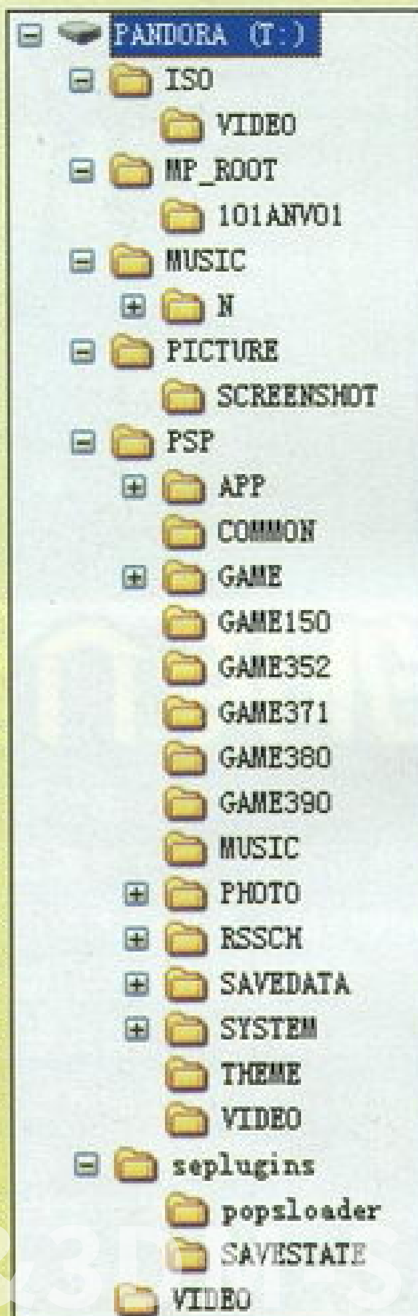
除了这些按钮外，我们还需要配合PSP上的按键来进行输入，各按键功能如下：



按钮	功能
SELECT	切换输入法状态，可以在网址、英文、数字、日文(仅限系统语言设定为日语时)输入之间进行切换
START	确定输入完毕，退出输入法
L	向左移动光标
R	确认当前输入文字(当有输入按钮后多个字符可选时)，光标后移
×	取消输入
○	确定键
△	空格
□	删除前一个文字

14 PSP 记忆棒目录大解析

与电脑上通过文件浏览器找到文件后，再双击通过相应的程序打开这种文件系统不同，PSP采用的是目录识别文件的机制。换句话说，如果想要PSP的系统识别到图片、音乐、电影以及游戏ISO，就必须把它们放到记忆棒对应的文件夹下。这样我们就可以进入PSP的“照片”、“音乐”、“视频影像”、“游戏”菜单来使用这些文件了。下面，我们就来对PSP系统固件所能识别的记忆棒目录进行一个全面的解析，大家只要按照下面的要求来摆放文件，就能够自由享受PSP固件的各种功能啦。这里所介绍的文件目录结构是以最新4.01 M33-2自制固件为例，游戏ISO、自制固件插件目录也同样包含在下表中。



- 记忆棒
  - PSP
    - GAME：官方DEMO游戏、PS游戏、自制软件的存放目录，自制软件默认以4.XX内核启动
      - UPDATE：官方固件升级包、自制程序升级包的存放目录
    - GAME150：1.50内核自制软件的存放目录，放置在这里的软件在旧版PSP上会以1.50内核执行，对新版PSP无效
    - GAME401：用来专门放置4.01内核启动的自制软件。其他版本自制固件也有对应目录，如3.71 M33则包含GAME371文件夹
    - SAVEDATA：PS游戏、PSP游戏存档文件的存放目录
    - COMMON：通过"互联网浏览器"下载文件的存放目录
    - THEME：3.70以上版本固件存放主题文件的目录，使用CXMB主题插件后CTF格式主题也必须放置于此
    - SYSTEM：互联网浏览器存放设置等内容的目录
    - APP：存放1Seg电视信号接收器频道等信息的目录
    - PHOTO：图片存放目录，与记忆棒根目录下PICTURE目录功能相同
    - VIDEO：PMP、PMPAVC文件存放目录，供PPA等软件播放视频使用
    - MUSIC：音乐文件存放目录，与记忆棒根目录下MUSIC目录功能相同
  - MP_ROOT
    - 100MNV01
      - M4Vxxxxx.MP4
        - 普通MP4文件存放目录，文件必须按照范例命名，其中xxxxx可以是任意数字
    - 101ANV01
      - MAQxxxxx.MP4
        - AVC视频文件或480×272的MP4 AVC文件存放目录，文件必须按照范例命名，其中xxxxx可以是任意数字
  - VIDEO
    - *.MP4
      - 480AVC文件存放目录，支持中文命名
  - MUSIC：音乐文件存放目录，支持中文命名
  - PICTURE：图片存放目录
  - ISO：游戏镜像存放目录，支持ISO、CSO格式游戏镜像，不支持中文命名文件
    - VIDEO：UMD Video电影镜像存放目录，不支持中文命名文件
  - seplugins：自制固件插件存放目录

这里需要提醒大家，ISO、GAME目录存放文件往往是不允许再建立子文件夹的，嵌套过多文件夹会导致文件无法被PSP识别。而且像PHOTO、MUSIC、VIDEO这些文件夹即使允许建立子文件夹对文件归类，也只能支持一级文件夹嵌套，目录过深系统会无法识别到文件。使用PSP时大家一定要严格遵照目录要求存放文件。

15 如何用PSP玩游戏

运行UMD游戏

1.将UMD光盘放入PSP。
2.打开PSP主机。
3.在XMB界面中找到"游戏"图标。
4.将光标移动到UMD图标上确定运行。
5.在XMB界面下直接按下START键也同样可以快速启动UMD游戏。



运行ISO游戏

1.将ISO游戏拷贝到记忆棒ISO目录中。
2.将记忆棒插入到PSP内。
3.打开PSP。
4.在XMB界面中找到"游戏"图标。
5.进入"Memory Stick"记忆棒图标。
6.找到游戏图标并运行。



结语：进行完PSP的基础培训，下辑我们将会回到NDS平台，为各位N友们带来有趣的讲解，省得大家总是说我们米饼偏心PSP，各位N友别忘了带好你的NDSL，下节课我们不见不散。



掌门人

主持：马修
插图：西瓜树

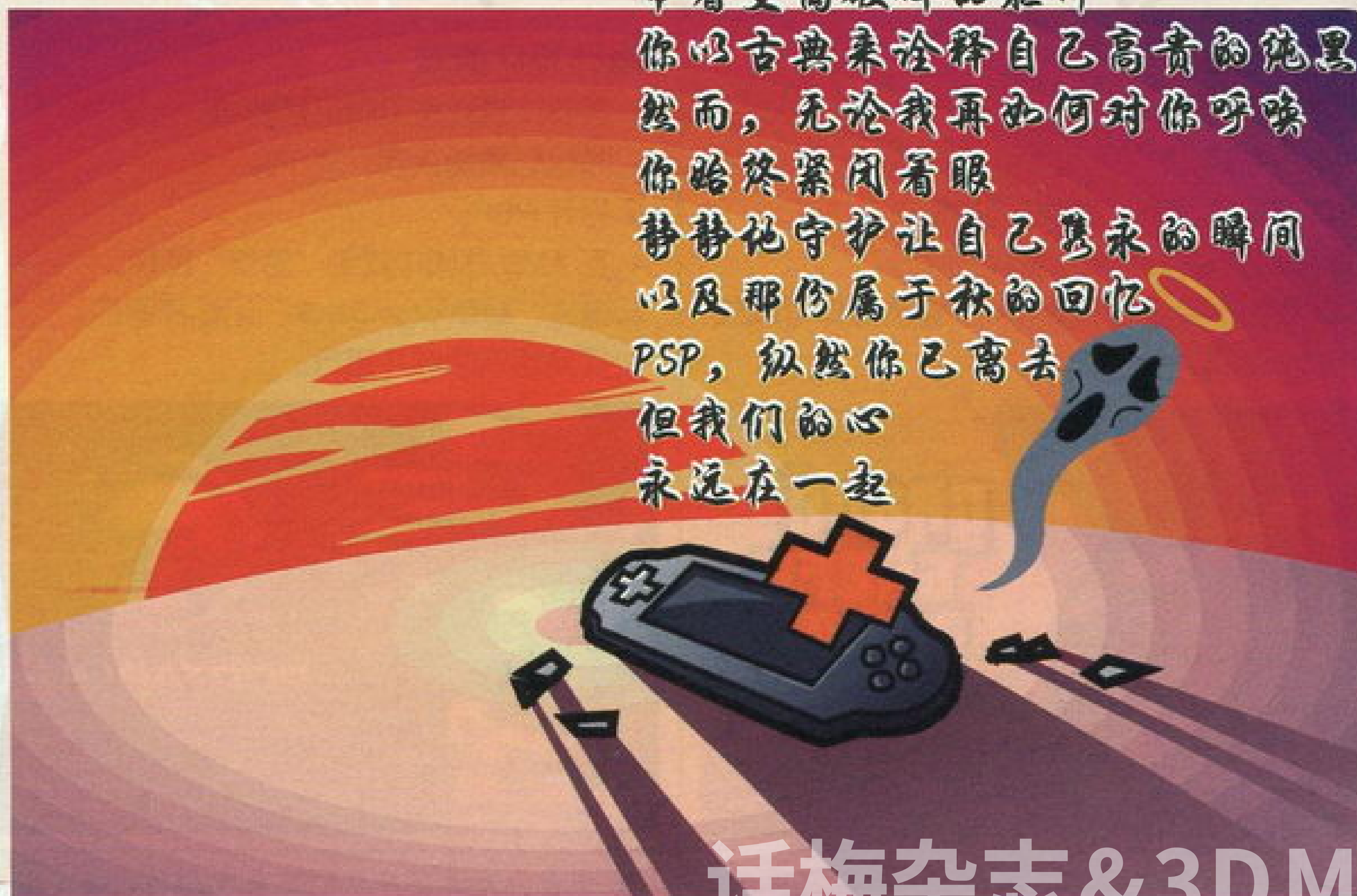


几天前，阳光明媚，众编去了海边，玩得尽兴；最近雨水充足，不过马修我还是贪恋空调凉风，终于有一天，发烧、坏肚子一齐找上门来，还好不太严重，没用吃药倒也把病情控制住了，看来只有在疾病缠身时才会知道健康的珍贵，这里也提醒大家，暑假玩得高兴时，也要注意下自己的身体健康哦。

永远在一起

文：封硕

当晚风最后一次拥抱沉睡中的你
残阳用余晖为你披挂
带着支离破碎的躯体
你以古典来诠释自己高贵的纯黑
然而，无论我再如何对你呼唤
你始终紧闭着眼
静静地守护让自己隽永的瞬间
以及那份属于我的回忆
PSP，纵然你已离去
但我们的心
永远在一起



你一言我一语

宇轩果然是咱们男性玩家的知己，看到那些美图，还真能凉上不少。在炎热的夏日里，惟望宇轩给我们更多凉快！

南海 洪文锋

宇轩： 谢谢。

恭喜宇轩同学完成了由公有制到私有制的转变。

太原 骞君宇

宇轩： 谢谢，谢谢！

宇轩说他脱团了，那么恭喜了，在这里送上我们广大死死团员的祝福"这里永远是你的家，我们随时欢迎你回来。"

重庆 十块钱

宇轩： 谢谢……你这是祝福么？

我们死死团广大团员抱着崇高的心态的等待脱团的轩哥重新入团！（好吧，这是玩笑，祝轩哥幸福。）

AneX 恶

宇轩： 为什么要说"好吧"……

老P借同学被他妈收了，新P又被政教处收了，iDSL被校长砸了，GBM与SP被哥哥与弟弟强行借走。饿几个月的iphone被我爸要去用了，没天理了……

南通 俞权桉

马修： 运气差到有点假……吸取教训吧，不想让机器被强行征用，就低调地自己玩好了。

最好的最好，不是抽中我吧！

陈紫 YING

嘟嘟： 那个"不"字应该是"还"吧。

上次给你们寄信，我没在信封里放信，是因为我听说一封没有信的信代表祝福和幸运……

重庆 安子洋

马修： 是有这么一种说法，而且让这种祝福生效的方式是永不公开。

《掌机王SP》的小编们，你们好，我第N次来参加写信抽奖啦！这次的奖品NDSL是我的了吧？

昆明 段俊松

马修： 这个因果关系如果成立，那我那些买了N年彩票一次没中的同事岂不是很委屈？

众小编知游戏之乐，而不知读者之乐……

贵州 于永川

胧月： 于同学非小编，安知小编不知读者之乐？

我很喜欢吃兰州拉面，但不知中山的是否正宗，有机会一定来兰州找小编们一起去吃拉面，我请客，不要和我争……

中山 小鱼

马修： 中山的没吃过，不过深圳的基本是不正宗——哦？兰州？小编们在深圳啦。

每次游戏发售后都不能立刻玩，只能等到中文版出来后才能玩，如果没有中文版的就只能望"玩"兴叹了，希望小编们能介绍一下学习日文的好方法。

孙鹤然

胧月： 高二时的我完全不懂日文，能把《樱大战》里所有的女性角色哄得"干劲十足"。现在懂日语了，所有Galgame第一结局必是Bad Ending——你懂了吧？

PSP滑杆VS PS2摇杆

PSP的"小摇杆"是不是做得比PS2手柄的摇杆更不容易坏呢？我见到电玩店许多租出的PS2的手柄的摇杆都已经坏掉了。

广东 陈炎斌

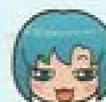

马修： PSP"小摇杆"的结实程度当然没法和PS2手柄比。而从以前我朋友开包机房的经历来看，电玩店包机租机基本不会提供好的原装手柄，而包机租机的玩家也都对手柄下手较重，两方面恶性循环的结果，就是包机租机用的手柄大都很差。


雷伊： 你朋友？

我只是带假的……

马修，你给我老实交代，你把枫哥怎么样了，为什么最近几辑都没有看到枫哥？为什么枫哥消失这么久，掌门人里却看不到有读者写信问枫哥的消息？难不成是你和枫哥因为一些事发生了争执，你就把他杀了……接着又在"小编寄语"里帮枫哥请假，造成枫哥有事不能来上班的假象，并且利用职务之便阻止一切询问枫哥情况的来信上"掌门人"，让枫哥慢慢从我们记忆里淡去？枫哥啊！

重庆 枫哥死忠


马修： 其实我真的只是个带假的。紫枫现在不是回来了么。

西冲两日游

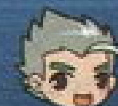
做完91辑《掌机王SP》，公司安排大家去了趟西冲，看着大海，所有的压力真的尽数消散。这里放上马修我拍的两张照片，希望大家的心情也能开阔。顺便说一下，掌机王三大宅男均毫无悬念地未去参加，大家猜猜三大宅男是谁？

■到的时候是下午两点，晴空下的碧海蓝天的景色真的非常美，海中那个小山包被称为"情人岛"。



■乘快艇到达情人岛后，本人很逞能地一部两阶爬上了很陡的小山（约60度），虽然几近虚脱，还是拍下了遥远的地平线……




宇轩： 看，草！


乌冬： 看，阳台！



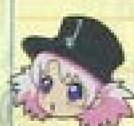
■次日早，多云，被云遮住太阳后的海边别有一番美丽。



■早晨沙滩上的小螃蟹，保护色很成功，如果不是走到近前它们突然飞快地爬走，真的很难发现

真没想到《掌机王 SP》又多了两位新的小编啦！真是太好啦！大胆问一句："两位新的小编是 J J 吧？"不要再像月叔叔那样弄错啦！我发现，这两位新小编的名字都很有意思，其中一位新小编叫"嘟嘟"，这个名字既可爱又好听，可是你哭什么呢（小编寄语的图上）？而"洋葱"JJ的名字让我联想到了隔壁班的一位帅哥同学，因为他的名字的谐音大家都叫他"洋葱"。

云南 段俊松



嘟嘟： 亲爱的段同学，嘟嘟是多么的委屈（笑），因此要特此澄清那不是眼泪，而是一种特别的"妆容"，至于是什么妆，大家尽可以自行发挥啦。



洋葱： 至于我这个名字的起源嘛，这个就说来话长了呀。



胧月： 为什么这么久了大家还是对我充满怨念（我更怨念）？

我拿到《掌机王SP》的第一件事就是，马上翻到中奖名单（我有一种预感，美好的预感，会有奇迹发生）我笑得口水都流了九千尺，但……特等奖？没贴边；一等奖？不靠边；二等奖？……"容县"！出现啦，出现啦！我笑得下巴都快掉了……获奖人是谁？一秒钟后我完全抓狂了，怎么可能！这不是真的！这是梦。获奖人上写的不是我，是我的同班同学！抓狂 ing……当我告诉他中奖的时候，我已经鬼人化+怪力之种究极抓狂了！他说："呵呵，我开始参加抽奖还不足五次！"小编啊，修哥，米哥，饼哥……我很受伤，（T T）我的 PSP 啊！NDSL 啊！555……

广西 杨阳



嘟嘟： 这位同学你不要伤心，虽然奖品与你擦肩而过，但它曾经近在你的咫尺。



洋葱： 每辑抽奖机会都是公平均等的，希望各位读者都能好运连连。而且不只在中奖上走好运。

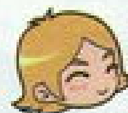
赌不能乱打……

我因为连续向《掌机王 SP》邮去了 4 封幸运大抽奖的信，但是一点回音没有（没中奖也没上"掌门人"），因此被我班一位死党嘲笑，他大放狂言："你上当了！你根本不能中奖，你的邮票钱都白花了！你哪怕能中一个末等奖，我就给你买台 PSP！"数天后，我寄出了第5封信，我永远记得那天——2008年 6 月 27 日，我买到 90 辑《掌机王 SP》，翻开时，在中奖名单二等奖中出现了我的名字！哈哈哈，太爽了，感谢《掌机王 SP》，感谢老天，我的死党现在正在拼命攒钱中，哈哈……

烟台 邹雨航



马修： 特意查一下刊登在 90 辑上的88辑中奖名单，确实是你哦，在这里恭喜下。



乌冬： 饭可以乱吃，话不能乱说，赌更不能乱打……大家引以为戒。

上帝的意见

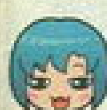


欢迎大家提出意见和建议

《掌机王SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

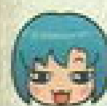
哈尔滨这边到书有点慢的说，如果可以的话将口袋光环改成12CM的大盘（个人认为可以涨价），加一些ISO、ROM方便收藏，多加一些达人影像。

Kirasama_R2

**马修：**本辑我们就会应广大读者朋友要求改成大盘，当然不会涨价。至于盘中送ISO、ROM，我们还是无法满足大家，希望大家能理解。

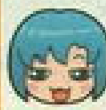
有时，《掌机王SP》之类的书在我们这边出得很慢，《狩猎志》之类的甚至没有看见踪影

563649067

**马修：**大家可以和书店的老板说下，让他帮助带一下，一般都是可以的。

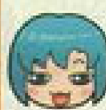
光盘内容真少啊……

zhoushuai6

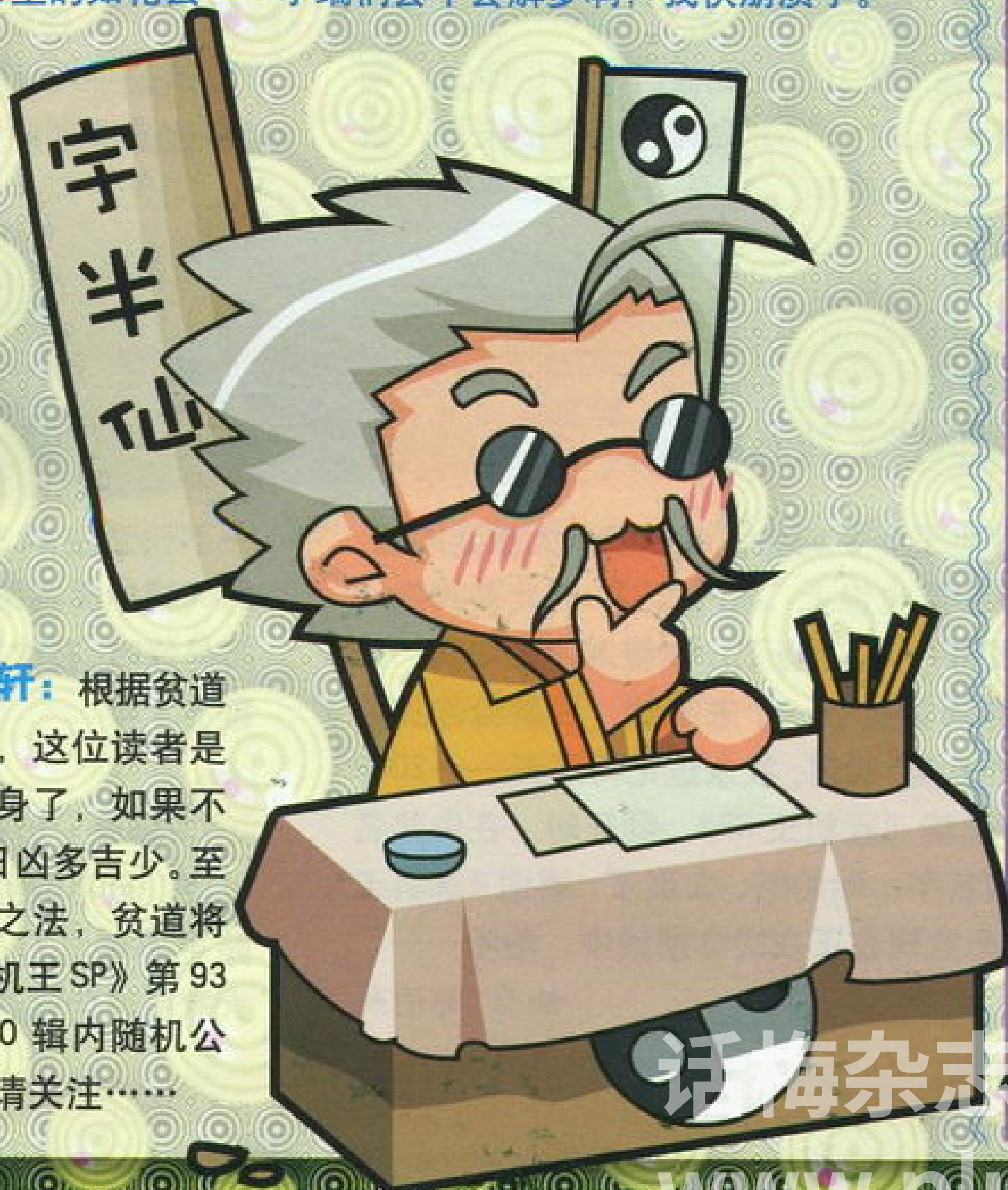
**马修：**我们这辑的光盘内容如何？

90辑的《掌机王SP》依然出现了掉页现象，但是掉的页数比89辑少了56页，鼓励一下，希望再接再厉！

小点

**马修：**多谢大家的监督，我们也正在和印厂进行交涉与沟通，请大家继续监督并及时汇报。

最近几天连续做了几个奇怪的梦，而且都是同一幕。在梦中，一个背影看起来非常漂亮的MM手拿一个PSP对我说："想玩就来啊。"于是我兴高采烈地跑了过去，突然一个转身，我靠，这不就是星爷电影里的如花么……小编们会不会解梦啊，我快崩溃了。



**宇轩：**根据贫道的掐算，这位读者是小P缠身了，如果不治，来日凶多吉少。至于化解之法，贫道将在《掌机王SP》第93至1000辑内随机公布，敬请关注……

自从琉璃姐走后，以为《掌机王》便成了宅男的天下，但88辑那么有爱的封面让我看到了希望。多想看看你们收藏的Galgame CG，像《沙耶之歌》什么的。这辑又来了两个MM小编，怎么说呢，欢迎她们。凡是《掌机王》的小编，我都会支持的。

重庆 十块钱

**胧月：**两位MM小编已经被你的重口味游戏吓哭了。

小·马虎

某天放学回家，在附近的报刊亭看到一本写有“掌机”二字的书，心想一定是《掌机王SP》来了，于是我就以刘翔的速度飞奔回家。到了家把自己宝贵的零用钱拿出来一数，发现只有六元，若要买书的话还差三元，怎么办？怎么办呀？这时我听到有人在喊收废品，于是我一咬牙，决定把心爱的《神奇宝贝》漫画卖掉。哎，谁让我是《掌机王SP》的铁杆读者呢，一天都等不了。

之后，我拿着卖了《神奇宝贝》得来的钱来到报刊亭，当我说要买《掌机王SP》时，报刊亭阿姨一脸问号：“还没来呢。”“啊？我刚才看到了啊。”接着我仔细一看，果然不是！我怎么就这么马虎呢？不仅没买到《掌机王SP》，还将宝贵的《神奇宝贝》给卖了……

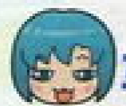
邵迪



嘟嘟：冲动是魔鬼。



洋葱：不过人们在看到喜欢的东西时确实容易头脑发昏。



马修：以《口袋》FAN的名义谴责你，卖啥书不好，偏偏卖《神奇宝贝》。

《掌机王SP》邮购信息



目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第15辑、第17辑、第19辑、第22～24辑、第26、27辑、第31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69、73、74、77、84、87、88、90、91、92辑，定价8.80元。《口袋玩家》第1、2、8、9、10辑，定价16.00元。《NDS专辑VOL.2》，定价25.00元。《PSP专辑VOL.3》、《PSP专辑VOL.4》，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38.00元。《NDS宝典》，定价28.00元，《怪物猎人狩猎志2》，定价12.00元，《怪物猎人携带版 2nd G 完全攻略本》，定价42.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



下辑预告

《掌机王SP》93辑 7月下旬全国上市

关注下辑重头内容

勇者斗恶龙V 天空的新娘





新世纪GPX高智能方程式VS



高达 激战宇宙

levelup.cn 坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

暑假到了，levelup论坛也热闹了起来，帖子数与日俱增。宇轩这两天也经常去论坛晃荡一下，有时还忍不住参与两句讨论，如果有缘的话，也许哪天也能和你在论坛上相遇吧。

十大历来最恶心的糖果！

楼主：强强殿

http://bbs.levelup.cn/showtopic-646323.aspx

您说糖果是干嘛用的？这等小甜品当然是为了给人们带来愉快和小情趣的啊。可是，近来由于一些不知明的原因，糖果制造商们开始生产您所能想象到的最恶心的糖果。您说看了它们您还有胃口吃么？这不是残害爱吃糖的祖国未来的花骨朵儿么！

第十位 耳屎糖



我可不在乎这种糖味道怎样，有哪个正常人会喜欢从一只塑料耳朵里掏出耳屎来吃？整个想法就让我想吐！它甚至还带有配套的棉签。

第七位 蝎子糖



好吧，我承认这种糖果很甜，但是每一个里面却有一只真的蝎子。是的，当你舔完外面包裹的糖衣以后，你就会吃到蝎子。

第六位 猩猩鼻涕糖



我们真的很少会接触到这种糖——猩猩鼻涕糖是一种干燥的黑色甜味糖豆（在亚洲人的烹调中非常流行），尝起来就像是泥土一样。充其量来说，算是一种甜味的泥土吧。

第五位 蚂蚁糖



就像前面提到的蝎子糖一样，这种糖从根本上来说就是把一堆死蚂蚁扔到一块融化的糖果里面。

第一位 怪味豆形软糖



怪味豆形软糖是由出品"美味豆子软糖"的公司生产的。一盒怪味豆形软糖中，我们可以找到20种口味10种颜色的豆子，每一种颜色都有一粒好吃的和一粒难吃的。你永远不知道自己会吃到那粒好吃的，还是那粒难吃的。所以它可是聚会上的理想装备。那么，为什么它可以名列榜首呢？如果了解那些"难吃"的口味，你就会明白了——臭鼬雾、发霉干酪、婴儿尿布、臭鸡蛋、呕吐物，还有更多……

（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

难以置信！卫星拍下地球最美"抽象画"
http://bbs.levelup.cn/showtopic-653378.aspx
你了解自己所居住的地球吗？

特别课堂！女仆知识大全
http://bbs.levelup.cn/showtopic-652883.aspx
宅男们，我们要好好学习科学文化知识啊。

史上最强的空姐
http://bbs.levelup.cn/showtopic-653152.aspx
空姐笑话集，大家坐飞机时有没有遇到这样的搞笑事件呢？

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

91 辑热点话题《超级机器人大战 A 携带版》

GBA 的《机战 A》对于很多掌机玩家来说可谓意义重大，如今移植到 PSP，更是荣登日本当周游戏销量榜首。本辑，我们大家就围绕《超级机器人大战 A 携带版》这款游戏本身及其各种相关来展开讨论。

有 UC 胜过一切。

被封印的左手

因为玩了“《OG》系列”喜欢上了阿克塞尔（没玩过《A》），又因为被近年的《机战》画面宠坏了而无法接受被 GBA 机能限制的《A》，导致无法一睹阿克塞尔的主角风彩。现在上天给了我一个这么好的机会，PSP 的《AP》来了，阿克塞尔，永远支持你！

日暮

客观地说，移植得还不够厚道。

路西亚

的确比《J》难多了，到了后期那机体变态啊，要费一番脑筋了，打算二周目中。

zhangjianfei

《机战 AP》是我买 PSP 的最终动力，公布的时候我就决心必买了！不过说实话，这次移植有厚道的地方，也有太多很过分的地方。对我而言，这已经不是《机战 A》了！

王跃淇

以后也许会出《机战 R》、《机战 D》、《机战 OG》、《机战 OG2》、《机战 J》甚至连PS2的所有的《机战》都移植到 PSP 上。

维尔里奥

为啥没有《机战 Z》的表现？我看到《机战 Z》的画面表现时我湿了！感觉《机战 A》有点诚意不足！期待正统的《机战》出来而不是复刻吧！

FM01

复刻始终是有遗憾的，销量已经说明问题了。

ashmoon

感觉比 GBA 的更 BT 了。

wind2275

还算可以的移植，不过厂商能把战斗画面重新制作一下，那才叫厚道啊。

niou

好游戏也经不起来回折腾。

fqcstc

“妇科 A”啥都好，惟一不好的就是没有主角的后续机，4P 你应该为以后的“《OG》系列”准备弹药啊。

ybwyxy

萝卜控热血继续燃烧！

junowu

《机战 A 携带版》给了我继续热血的激情。

献给拉克丝

完全没诚意的移植，有些地方根本就不够人性化，只是为了复刻而复刻，就是这样。没有一点心情去玩二周目了。

无我の境地

本作虽然是一款复刻作品，但从本作的画面来看似乎有些诚意不足，这不能不说是一点遗憾吧，但本作的素质还是不容置疑的，感觉更难了！

黑 hei の泪滴

命中率的怨念啊，前期 BOSS 击坠的条件过于苛刻也是令人不爽之处。

albertsnake

复刻得让我失望，掌机上最强的机战还是《OG2》。

清烟雨

期待《机战 R》的携带版。

RX840

这次的《机战》的难度确实不低，0改造打法竟然卡在最后一关过不去了……

盲先知

能放跑的 BOSS 都放跑了，咱也极限了一回。

胧月

时间都花在怨念的30%上了。

乌冬

为怨念的 30% 和回避率郁闷良久后，终于可耻地修改，然后享受爽快了……

马修

本辑热点话题

E3 2008

又一年的 E3 来了，各位朋友，各位喜欢游戏、喜欢掌机、喜欢掌机游戏的朋友们，本辑我们一起来聊今年的 E3 吧！

参与方式：请登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn），在 2007 年 7 月 15 日发布在 PSP 讨论区和 NDS 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

交流空间

想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

黄瑞



性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP、NDSL（卖了）、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《塞尔达》、《应援团》
地址：河南省三门峡市水交局家属院4-2-2
邮编：472000
电话：13939812069
想说的话：祝福……

靳雨婷　昵称：凯凯

性别：女　　年龄：17
拥有掌机：GBA、NDS、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《任天狗》
地址：福建省泉州市第一中学高2（2）班
邮编：362000
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

黎智新

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》
地址：广东省东莞市石龙镇长塘街10号
邮编：523320
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，越来越多人买。

廖云松

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《最终幻想》、《怪物猎人》
地址：成都市黄田坝846幢一楼四号
邮编：610092　　QQ：741353832
Email：chrisorochi91725@qq.com　　电话：15928429723
想说的话：拥有梦想吧！

陈俊杰

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》
地址：湖北省十堰市东风五中初三（3）
邮编：442000　　QQ：494685251
Email：cljj234@123.com　　电话：13636210718
想说的话：天下的朋友啊，来找我呀！

胡清政　昵称：清宫大人

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址：四川省成都市龙泉驿区航天城中区
邮编：610100　QQ：496728922
想说的话：希望中国人民团结起来共同对抗地震！

孙闻　昵称：DarkJulius

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《逆转裁判》、《牧场物语》
地址：合肥市第九高级中学高二（5）班
邮编：230001　　QQ：448980799
电话：13866780786
想说的话：玩了N年的掌机，玩过N种掌机，为什么最令我难忘的仍是GBA的游戏。

张耘豪　昵称：James

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA、iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《游戏王》
QQ：49806740
Email：49806740@qq.com
想说的话：多多指教。

朱泽凡　昵称：樱之董汐

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBC、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《游戏王》、《马里奥赛车》
地址：湖北省武汉市武昌区四马路临江府2栋2—702
邮编：430061　　QQ：769772826
想说的话：以玩会友，希望结交更多的游戏达人和动漫达人。

陈一超

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《战神》、《最终幻想》、《怪物猎人》
QQ：770902628
想说的话：一直玩的都是同学的掌机，好想有一台自己的掌机可以和同学联机。

王超

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：GBA、GBM、PSP
喜欢的游戏：《拳皇》、《最终幻想》、《怪物猎人》、《寂静岭》
地址：黑龙江省哈尔滨市道里区安平街46号四单元502室
邮编：150016
Email：wangtaida@yahoo.com.cn　电话：13936140722
想说的话：《掌机王SP》成功，我高兴

李志强　昵称：LZQ

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA、NDSL、PSP（快了）
喜欢的游戏：《洛克人》、《无双》、《恶魔城》
地址：南宁市人民路九栋三单元
邮编：530000　　QQ：1013258242
电话：15078749700
想说的话：我爱Zero。

吴大川

性别：男
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《女神侧身像》
地址：福建省漳州市芗城区乔安瑞京园7栋203
邮编：363000　　QQ：76449323
想说的话：好游戏大家分享，好意见共同讨论，好玩友快来加我。

徐一强

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《王国之心》
地址：浙江省瑞安市第五高级中学高一（3）班
邮编：325207　　QQ：406208380
电话：0577—65573160
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

邓琛　昵称：琛哥

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《圣女贞德》、《无双大蛇》
地址：宁夏银川市兴庆区湖滨西街银湖巷2号银湖花园1—401
邮编：750001　　QQ：295366616
电话：13469587716
想说的话：同城的猎人，让我们来共同狩猎吧！

贺盛麟　昵称：KAMI

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《战神》
地址：湖北省武汉市江汉区蔡家田市委宿舍C栋1—5—2
邮编：430022　　QQ：853920382
电话：13554354882
想说的话：广交掌机玩家。

戴毅　昵称：D·D哑巴

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：广东省广州市桂花路7号701
邮编：510400　　QQ：981734946
想说的话：《口袋》同志们，和我一起在Q上切磋交流吧。

小编寄语



马修

◆今天又看了下比尔·盖茨退出微软的各种报道和评论，不得不佩服他激流勇退及捐出全部身家的气魄。

◆比尔·盖兹和微软改变了无数人的工作方式和生活，我也应该算是受益者之一吧，因为小时候，老妈经常说我这笔烂字基本和文字工作无缘。

◆随公司去了趟西冲玩，蓝天碧海，感觉很不错，不过爬海中小山时发现自己的体力差得不得了，更糟糕的还被一同爬山的两个MM看出来了……嗯，以后要多做些运动，比如长跑，比如俯卧撑。

◆PS2版《355》的游戏画面公开了，我对光荣也愈加佩服起来，其逆移植技术堪比给FC玩家带来《FF Ⅶ》、《侍魂》的国内厂商南晶科技——都是技术的强大的公司啊！

LIKY



◆上次说到自己晚上点蚊香来驱蚊，不久就有读者来信告知——点一晚上蚊香等于抽100根烟，顿时搞得自己有点怕怕，不敢点蚊香了，现在换成了抹花露水＋电蚊香液。这里要专门感谢那位热心读者的提醒。

◆刚过完一次生日，在感慨自己又老了一岁之时，真切体会到朋友之情的珍贵，他们专门为我制作了一个生日祝福PPT，在当天我推开房门的一瞬间巨大的投影呈现在我面前，那份惊喜和感动至今难忘。这世上有一种珍贵的情谊叫"友情"，值得一生去珍惜。

雷伊



■某牙膏品牌做活动，买特定款的牙膏就送史努比瓷杯一只，瓷杯款式一共有6款。经过几家超市的搜刮后，6种杯子终于都被我凑齐了，不过家里堆积的牙膏估计也可以用上个一两年了……

■《大众高尔夫5》已经放下很久了，不过上个月下旬的新服装更新又让我把它拿了出来，一些以前不用的人也因为新服装比较好看而开始用了。现在期待的是下个月的《战场的女武神》更新，有时候DLC（下载内容）确实可以将一款游戏的生命延长很久。

米格



◆最近身边不少生病的朋友，米格也是忙着轮番探病，希望大家都能早日康复，也提醒各位玩友们注意身体哦。

◆高考成绩终于下来了，各位考生的心也算能定下来了，不管是等录取通知书还是准备复读的朋友，还是趁着暑假好好休息一下，为今后积累更多更足的干劲吧！

◆家里买了两盆花，结果因为被我浇了太多的营养液，两天就烧得叶子枯了，果然什么事情都是要讲个度的，就好像游戏打太多会觉得乐趣减少了一样，所以就算在暑假也别忘记翻翻书，之后再打游戏你会发现游戏变得更好玩啦！

羽纹



★欧锦赛已经结束了，现在每天回到宿舍总感觉少了点什么，假如像世界杯、欧锦赛这种顶级赛事能每两年一次举行就好了。（众编：白日做梦！）

★空闲时间将WSC上的《超级机器人大战Compact3》通了一遍，总体感觉是难度偏低，主人公过强。将此作品通关后，"老机战"作品中还没有拿下的就剩《Compact2》和《Compact1》了。

★近期准备请年假回家一趟，当初朋友预订的婚宴因为地震原因而延期，这次回去正好能赶上，GOOD JOB！

洋葱



■不懂得吸取教训的我继电影之后，又跑去找了本《咒怨》的小说来看。结果这两天入睡前没事就望望窗外，望望地板……真是自作孽。

■看着二三十只海蟑螂在周围游，自己竟然一点反应都没有。不过，一看到陆地上的蟑螂我就暴走了，要是能反过来该有多好。

■听朋友说《网球王子》最新的真人电视剧拍得不错，于是特地去看了下预告片。当屏幕上的老化版越前龙马吼出"我怎么就练不成呢"时，我整张脸都歪了。



◆最近生活开始变得有规律起来，吃饭、睡觉都准点准时，哎，真是美妙啊。

◆拿到《吉他英雄》后第一个跑过去抢着拆封，然后玩了一个下午，结果到吃饭时累得连碗都拿不起来了，难道尝试新鲜的东西都需要付出代价么？

◆最近手机用的Windows Mobel系统常常莫名其妙死机，错过了好多要紧的电话，只好抽了时间重新刷了一遍。盖茨是悠闲地下了岗，但微软系统的那些BUG要到什么时候才能除尽啊。

◆看了《深海寻人》，有一种烂到不知该怎么骂才好的感觉。只好感叹道："哎，徐克老了。"



◆预言

看到某书上对"狭义预言不确定性"的解释："任何一个人，对未来与人类活动范围相关事物的预言，必定或多或少影响预言所涉及的事物，但永远不可能毫不影响将来预言所涉及的事物。"之后，开始养成的最新习惯是晚上睡觉之前念叨如下文字数遍：

"我会涨薪水"

"我会中彩票"

"有好多美女追求我"

"所有债务都消失

……"

◆杂

"最近有什么不开心的事？说出来大家开心一下。"



○由于突然感冒，结果没有赶上集体出游活动，实在是遗憾啊……

○自从做了俯卧撑，腰也不痛了，背也不酸了，打酱油也有劲了。いまのげんじつは面白い。

○Dead Can Dance这个乐队在国内一般被称为"死者能舞"，这个名字也代表着他们在黑暗中婀娜起舞的曲风。他们音乐的旋律异常唯美，整体给人的感觉是黑暗却不甚消极，带有很强的感染力，能够轻易调动听者的情绪。这里推荐他们的精选集《A Passage In Time》很有代表性，第一只曲子《Saltarello》在听过之后就能迅速抓住你的心。



★可悲啊，因为这个月有《机战AP》的缘故，《MGS4》买回来连包装都没拆，编辑部里已经有N人通关了。在这期间虽然自己已经很小心，但还是照样被剧透得差不多了，导致现在看到M开头的字眼就会下意识地移开目光。

★《反叛的鲁鲁修R2》真是一部"好"动画，我不得不佩服编剧那"天马行空"的想象力，多亏了它，我发现自己的承受能力有了不小的提高。

★看来自己真是在办公室待惯了，出游了一次回来就把皮肤晒伤了，现在的手臂是又疼又痒，洗澡的时候更是像烫油锅一样。（T_T）



◆PC经典大作《大菠萝3》公布的消息真是很劲爆，自己学生时代最喜欢的PC游戏非该系列莫属，听到预告片里掉落物品、开箱子等音效，仿佛又回到了七八年前在网吧里的快乐时光。

◆海边旅游很休闲，但是太阳太过毒辣，因为没有采取防护措施，回家后发现两条胳膊已经差不多赶上烤鸡翅膀了，通红发亮不说，火辣辣的感觉还真像被撒了一层辣椒……

◆近期最火的电影应该就是《全民超人》了，看过的人对这部电影褒贬不一，不过与其听别人说，还不如自己去看，等有空了去见识见识。



★看到《灵魂能力4》香华的声优由"三女神"久川绫变为《轻飘飘圆舞曲》的歌手新谷良子，竟一点也不难受。没有久川阿姨俏皮的声线固然可惜，我倒也不反感乖巧一点的香华。

★恭喜好友在《铁拳6》的斗剧中国预选赛胜出，回想起以前大学时成天跟这帮贱人一起插科打诨，至今只要提起当时创造出来的一些"名言警句"，我跟洋葱都会哈哈大笑不已。当然了，这些话基本是很不上台面的那种，不拿出来吓你们了。

★不得不说，洋葱在FTG上的悟性太高了。继《铁拳》和《GGXX》称霸公司后，《灵魂能力》也有赶超前人的趋势。

◆"本命年犯太岁，太岁当头坐，无喜必有祸"这句话很是让人心惊，又话说宁可信其有不可信其无，一个今年本命年的朋友在这几个月里真的遇事都不太顺利，希望她能够化凶为吉，很快克服眼前的难关。

◆最近对偏文字类的《99滴泪》和《狼与辛香料》印象颇为深刻，前者就不说了，后者与其说是游戏，更像是抒情散文，何况背景音乐的调调很合我口味（笑），有时间一定把日版小说找来读一读。话说小清水亚美真有点宝家相。





Hi，大家好，轻松悠闲的暑假来临了，这可是睡懒觉和玩游戏的黄金季节。各位在轻松游戏的同时，可不能忘了收听FAQ电台的节目，还要记得支持米饼轩哦！本辑将要为大家解决关于“《大合奏》黑屏”、“PSP数据损坏”、“4.01 M33玩PS模拟游戏”的技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。另外由于《MHP2G》依旧火爆无比，来电来信的问题巨多，所以关于《MHP2G》提问，电台也会加大力度进行解答，欢迎大家踊跃提问。OK，FAQ，Let's begin！

Hello，everybody，FAQ电台又和大家见面啦！本期节目DJ米格特别向大家推荐NDS《大合奏 兄弟乐队DX》，喜欢音乐游戏，特别是喜欢多人音乐游戏的玩友们可不要错过哦。什么？来自广西的玩友DB居然反映自己的烧录卡无法运行这款游戏，并且几个想一起联机的朋友也都不能运行这款游戏。看来DJ米格有必要在这里说一下了。《大合奏 兄弟乐队DX》由于采用了任天堂最新的8Mb存档，因此大部分烧录卡都因为无法支持此存档导致进入游戏后黑屏、进入游戏后提示无法存档的错误。目前通过更新内核，M3DSR和EZ5 PLUS都已经能够完美兼容最新的8Mb存档模式，并正常进行游戏。R4则可以通过拷贝一个已经创立的存档来跳过存档芯片检验，从而以4Mb存档冒充8Mb存档的方式运行此游戏。如果你的烧录卡还无法运行此游戏，记得先去烧录卡官方网站查看最新烧录卡内核，看看是否有相关更新，如果没有的话，就只能换个烧录卡试试啦！

最近名叫Profesionp的玩友来信向我们询问，说自己的小P不知怎么了，拷贝的电影莫名其妙就变成了损坏数据，不仅如此，连游戏也像被传染上了怪病一样，一个一个图标都变成白色无法运行，接着记忆棒里面还多出几大堆空文件夹删都删不掉。有关这个问题，米格之前也说过，目前市面上组装8GB记忆棒虽然能用，但速度普遍不高，而且时不时还会遇到质量不过关的产品，使用一段时间后记忆棒中就会出现残缺破损文件，甚至一些正常文件也无法打开的问题。这种现象普遍存在于8GB组装记忆棒中，与PSP主机无关，纯粹是组装产品质量不过关引起的。而且这种问题没有任何修复方法，即使将记忆棒格式化，之后还是会出现这种现象，而且随着格式化次数增加，这种现象还会越来越严重，建议这位读者还是快点将存档等重要数据备份下来，换一根记忆棒吧。米格在这里也再次提醒各位听友，如果对容量没有特别的要求，还是应当尽量购买4GB组装记忆棒。当然不是所有的4GB组装记忆棒都没有8GB组棒的问题，所以还希望大家精心挑选，格式化后容量为3839MB的依旧是首选产品。

Profesionp还向我们FAQ电台询问，说自己已经升级了4.01 M33，要如何玩PS模拟游戏呢？这里也简单地回答一下你的这个问题，PS模拟游戏的运行一直以来都是升级固件后比较麻烦的问题，首先，4.01 M33固件中自然有现成的PS模拟器，但由于使用的是高版本模拟器，因此一些之前转换的模拟游戏可能会无法运行。这时就需要用到Popsloader这款插件了，自3.80 V2版Popsloader发布后，这款插件就没有再更新过，而3.90 M33和4.01 M33想要模拟之前固件版本的PS模拟器都可以直接使用3.80 Popsloader V2版，启动游戏后按R键选择挂载老固件版本即可。



4.01自制固件袭来，刷还是不刷？还是看“玩转PSP”的详细报道吧！让你的NDS也能感受Sakura影音播放器，M3小组Sakura系统惨遭破解，全烧录卡使用指南请看本辑“玩转NDS”。

广告后继续来看问题，上海读者王跃来信提问：“请教小编一个问题，我玩NDS游戏《世界因我而转》，村长说要打倒五只猫人才能拿到钥匙，可是我打来打去也只有一只猫人啊，就是那只猫头鹰说了几句话后出现过一只，然后再搜索地图就什么都没有了，还有四只去哪里找呢？”森林里确实只有一只猫人，但是使用“任性”可以改变地形，只要走到非森林地形，使用“任性”，然后选择将该地变为森林，然后再搜索地图就可以遇到猫人了，而且在这里就可以遇到剩下的全部

四只猫人，而不必再去改变其他地形，但前提是你必须要有足够的WP值。



下面是武汉**刘佳**玩家来信提问："小弟最近在朋友的推荐下去玩了《宿命传说2》，这里问个关于秘奥义的问题。每次发动时是不是在SP足够的状态下连点攻击键?但我有时候能点出来有时候点不出来，难道是有一定几率？另外，几个法师的秘奥义我怎么也发不出来，这是怎么回事？"发动秘奥义不需要连续点击攻击键，只要一直按住便可。法师的秘奥义使用方法和其他人相同，魔法发动的瞬间紧按攻击键便可发动。除了裘达斯的隐藏秘奥义，其他的没有几率之说，只要攻击打中敌人且SP足够就必定能发动。



接着来看口袋玩家**小点**的邮件问题"最近在玩《口袋妖怪 珍珠》汉化版，每次选美的时候都会死机，怎么办？可以跳过去吗？"你用的是旧版本的补丁，去YYJoy汉化组的论坛的新补丁发布帖（http://bbs.yyjoy.com/thread-70747-1-1.html），下一个v1.1.0版补丁打上就没问题了。



暑假在家玩游戏可不要老呆在空调房里，温度太低的话可是会感冒的。早上起来起床以后应该去锻炼下身体，比如跑步或者游泳，这样一整天都会觉得精神满满的。每天的游戏时间也不要太长，中间要注意休息。而且玩掌机时要注意脖子的姿势，老是低着头玩会引起颈椎不适。夏季健康游戏小帖士播送完毕，我们接着来看《MHP2G》问答区的问题吧！

《MHP2G》问答版块 火热点播中！



首先是沈阳猎人**霍羿霖**的问题："《怪物猎人》的大剑在抡完横斩或捞击后怎样才能紧接发出蓄力攻击？我有时可以发出来，但大部分只会误出纵斩，怎样的条件才能连接发出蓄力斩？"本人从不用大剑，替你请教了一下盲先知，横斩或捞击后接蓄力斩并没有什么特别操作，"横斩→△按住不动/捞击→△按住不动"即可，不过需要注意的是△不能按得太早。比较保险的方法是注意角色动作，横斩时等刀刃挥刀身后再蓄力，而捞击时等刀背叩击地面时蓄力就万无一失了。





广西的**何锐**玩友寄来了这样一封信："本人有些《MHP2G》的问题，希望能上电台。1.战斗中如果伤到了猫猫，会不会降友好度？2.本人想培养一只Tank猫（就是肉盾，吸引仇恨那种，我《WOW》玩多了），请问哪种性格、技能的比较好？3.平时让猫猫训练好还是休息好？"1.不会，狩猎中闲得无聊拿猫猫寻开心也不会有任何影响。2.如果想要肉盾猫，性格建议用和平主义或是游击手，而技能方面配备角笛之术、高速回复之术和格挡强化之术，加强猫猫在场上存活的几率和回复速度。3.平时让猫猫休息可以快速提高亲密度，而让它训练则能提高能力，具体就看玩家取舍了。



广东佛山猎人**叶伟健**的提问："众小编好，我是一个刚开始接触《MHP2G》的新手，有个问题想请教你们。就是在任务中有时候会出现气球，它究竟有什么用？还有我在一些论坛中得知它没出现的话还可以用什么方法把叫出来，这个方法是什么？"在任务中如果对着气球招手（"动作"菜单里的第一项）的话，可以显示当前任务的大型怪物的位置，也就是说相当于千里眼药的作用，不过一次任务一人只能用一次。另外你说的叫气球的方法是通过猫饭来实现的，如果拥有会"猫的气球召唤术"的料理猫，并且在吃猫饭时发动了这个技能的话，那就能在任务中100%找到气球了。



最后是安徽猎人**黄峥**的问题："1.村长位的断角角龙怎么打啊？连续5次都是砍到"TIME UP"也不见其瘸腿的情况，莫非它是不死小强？2.另外问两个素材的出处，一是"怪物的体液"、二是"睡眠袋"。1.村断角角龙的确是一个强敌，如果目前战斗觉得吃力的话，可以先考虑些G级装备再来挑战。闪光玉和音爆弹切记带满，灵活运用能创造不少攻击机会。2.怪物的体液可以从地虫和飞虫的身上剥取，如果资金充裕的话，也可以从行商婆婆那里购买。而睡眠袋最早可在村下位铠龙的身上挖到。



在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下期再见了，也顺便祝各位玩家暑假快乐！

天下聚会

栏目投稿信箱：mig@ucg.com.cn



栏目主持 米格

你是怎么安排这个暑期长假呢？认识更多朋友，获得翻倍的快乐？扩大自己交际面，延伸自己生活圈？在这个暑假中，“天下聚会”将在全国各地举办各种主题的聚会，现在已经确定7月间举办聚会的城市包括北京、上海、保定、天津、武汉、重庆、汕头等等……并且聚会场次还在陆续增加中。无论你位于那个城市，必定有属于你的“天下聚会”。更多详细内容请访问 http://juhui.levelup.cn！

有梦想活得才投入
——“天下聚会”2008暑假集体行动现全面启动！

天下聚会专用邮箱：lujuhui@vip.163.com

如果你有信心举办聚会，如果你还没有参加过聚会，那就赶紧行动吧。你可以发邮件给ACE飞行员，为你完成心愿。来信请附上你的简要自我介绍和聚会计划。

年龄不是界限，大叔正太齐欢乐！
——记天津“7·5天下聚会”

自上次天津“5·25天下聚会”已过去了1月有余，天津玩家群也从之前聚会时的40人发展到现如今的100多人，于是成员们商定后一致决定发布天津的第2次“天下聚会”活动。原定6月29日举行聚会，可冷不丁撞上许多玩友考试，无奈只好把日期推后了一周，不过这也让我有更多的时间来准备这次聚会。无奈天公又不作美，大雨从4号晚上断断续续的下到5号中午，致使许多人没能赶来参加这次聚会，尤其是红蝶姐妹没有来，实在是此次聚会的一大遗憾。

经过这一个月来的不断发展，每天在群里聊天的朋友也越来越多，成员们在聚会见面的时候报一下ID，大家就知道对方是谁了。不过这样的点名活动倒是多了几分惊喜，下面人说得最多的一句话就是“原来这丫长这模样”……当然最夸张得还要数大家的年龄差距，最大的和最小的成员居然差了20多岁，感慨游戏竟然能缩短年龄的距离，大叔正太欢聚一堂。

约莫两个小时的自由切磋后，大家决定先开始PS2《实况足球》的比赛，结果这一踢不当紧，把两个小时折腾进去了。还好同期也进行了《山脊赛车》大赛，而且相比上次的大赛，玩友们的实力又强了不少。



比赛完后就是奖品得颁发，《鬼泣4》资料特典，《EVA》典藏DVD……大家看到了奖品各个都口水直流。

另外不得不提的就是本次聚会举办的Wii试玩，一下子就吸引了不少玩家排起长龙，《马车》、《Wii Sports》、《死亡之屋》，大家玩得不亦乐乎，与旁边受冷落的PS形成鲜明的对比……

下午5点，聚会圆满结束，大家收拾完东西不舍地离开了餐厅，不过8月我们还会再来的！

聚会预告

——“天下聚会暑期集体行动”开始啦！

聚会名称：哈尔滨暑假大派对
聚会时间：2008 年 7 月 19 日
聚会地点：学府路避风塘（理工大学对面）
聚会内容：电视玩家交流，次世代游戏体验，掌机联机娱乐，狩猎比赛 &《DJMax2》比赛
联系人：关山
联系电话：13664610868
联系 QQ：394629174
论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-647693.aspx

聚会名称：长春掌机玩家聚会
聚会时间：2008 年 7 月 20 日
聚会地点：吉林省长春市宽城区南京大街85号避风塘（胜利公园斜对面）
聚会内容：PSP+NDS+自由联机+游戏比赛+切磋技术+交流心得
联系人：尘封の印
联系电话：13944848680
联系 QQ：57988613
论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-651543.aspx

聚会名称：河北保定联盟周年庆典
聚会时间：2008 年 7 月 22 日
聚会地点：待定
聚会内容：1.游戏竞技；2.欢聚一堂吃联盟生日蛋糕；3.KTV 唱歌+聚餐活动。
联系人：李军
联系电话：13483772124
论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-653690.aspx

聚会名称：新疆乌鲁木齐掌机终极俱乐部首次聚会
聚会时间：2008 年 7 月 25 日下午 3 点半
聚会地点：新疆乌鲁木齐市红山公园（红山体育馆那个门）
聚会内容：NDS、PSP游戏大赛，项目包括《大蛇无双》、《铁拳》、《马里奥篮球》、《灵光守护者》等。
联系人：袁田君
联系电话：0991-4531002
联系 QQ：736909474
论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-654275.aspx

聚会名称：7 月聚会+漫展行动
聚会时间：2008 年 7 月 26 日至 27 日
聚会地点：汕头市东厦路82号2楼金平区文化馆（金平教育局2楼展厅）
聚会内容：连续两天的NDS、PSP游戏比拼大赛，项目包括《山脊赛车2》、《DJMax2》、《马里奥赛车 DS》、《应援团 2》等。
联系人：QLC
联系电话：82883830
论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-653265.aspx

聚会名称：贵阳鬼头刀霸勒游戏怀旧活动
聚会时间：2008 年 8 月 3 日
聚会地点：待定
聚会口号：游戏比赛，聚会联机，神机狂玩，疯狂怀旧，天上掉奖！
聚会内容：怀旧主机上的怀旧游戏以及掌机联机活动
联系人：7 圈
联系电话：13124623043
联系 QQ：233538432
论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-647377.aspx

聚会名称：济南玩家首次聚会
聚会时间：2008 年 8 月 10 日
聚会地点：经十路省体育中心鲁信影城内加勒比海风情主题酒吧
聚会口号：集结济南玩家，自由联机，随意交友
聚会内容：PSP《怪物猎人 P2G》、《山脊赛车2》、《DJMax2》、《大众高尔夫》，NDS《马里奥赛车 DS》、《应援团 2》、《马里奥聚会 DS》，PS3《铁拳 5 暗之复苏》，PS2《KOF98》。
联系人：穆晓辉
联系电话：15966644935
论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-651765.aspx

掌机王

自由谈

栏目主持 马修

高考结束了，出了漫长的假日和无尽的轻松，同时也要面临着人生的一次道别——和朋友、和同学、和以前的日子作一个道别，本文第一篇，便是《告别于盛夏》；而在这个压力非常大的社会大环境下，能玩些轻松快乐的游戏，也不失为一种减压的方法，第二篇，则给大家推荐近期非常轻松有趣的《乐高印第安纳琼斯》。最后，也欢迎大家踊跃来稿，把你的才华、你的心情、你的故事都展现出来！

告别于盛夏

文 左子乱

每个人都会经历学生时代，尽管不一定都很精彩，但却总是令人难以忘怀。那些看似淡定、随意的日子，在很久很久以后，总能化作最绵长的记忆，在时光匆匆而去的尽头，一遍遍地重新翻检拾起。我也没能例外，在高中岁月终于凋去，我开始慢慢习惯回忆。而记忆的构成，是一直陪伴在身边的掌机，以及那些曾经一起荒废时光的伙伴。

如果你早就度过了那段年月，看到这些文字，有同样经历的你也许会轻轻一笑，然后想起那些恍若昨日的日子与欢乐；如果你还是一个学生，请记得珍惜眼下的时光——因为有一天，现在的快乐终会在久远的未来，变作回忆的筹码。

谨以此文，献给所有的朋友和所有的陌生人。

1. 那一年夏末，是上高中的时候。

带着一台陪伴我多年的GBA和对新生活的向往，我开始了一段不同以往的生活。由于学校是一所寄宿制重点高中，掌机便成为了那时候的我最好的消遣。

高中一开始，所要面对的是残酷的军训和很多陌生的面孔。孤独以最快的时间包围了我，不过，就无论是在怎样的环境里，掌机也绝对不会背弃我。军训后，疲惫的我可以安闲地趴在宿舍的床上玩一会《赛尔达传说 小人帽》，小小的林克在广袤的海拉尔大陆紧张地冒险，却是我放松的最好方法。这时候，舍友们会好奇地过来围观，为林克又一次用精巧方法破解迷局而惊叹。这一刻，掌机成为了最好的沟通工具。



很快，我就适应了新的环境，与周围的人打成一片。不过遗憾的是，我们班里的同学并不喜欢掌机游戏，用他们的话说就是太幼稚了。对此，我并不认同，但这并不影响我们之间的友谊。只是这也意味着，在《光明之魂》的世界里我再也找不到和我并肩作战的伙伴，也没有人会帮我传送进化出帅气的铁甲螳螂，不会有人和我一起对即将发售的游戏作出展望……在那些平静的时光里，更多的印象，是一个人抱着GBA

静静体验游戏的记忆。

偶尔我也会有些郁闷，那时候，我会带着GBA，爬上教学楼的天台，在阳光下一个人玩一些不需要思考的游戏。对了，那个时候，天空总是很蓝，云很轻、很淡，阳光总是暖而明亮，而GBA的屏幕在日光下显得很清晰。不过最后，往往是玩着玩着，就一个人睡着了，任游戏里悠扬的音乐盘旋在梦中，与吹过身的凉风一起轻轻舞蹈……

高一下半学期，是文理分科。然后，是分宿舍。眼见曾经和自己住在同一个宿舍、在同一个教室里一起学习的朋友们分在年级里的各个班，再见面也只是行路时的不期而遇，那段时间里，我的心情跌到了低谷。尤其记得分宿舍的那个晚上，大家在黑暗中讲了好多好多话，我却什么也说不出，只能让伤感和眼泪慢慢流淌，看着床头的GBA的指示灯，一闪一闪，明明灭灭，直至天明。

那一段时间，由于心情的压抑，去天台的次数就更多了。但只是伤感，并没有再去动游戏，那时候是四月，风总是带着点恬淡的花香，疲倦的我，可以很舒服地在风中一直睡下去。

低迷的状态持续了有整整一个月之久。直到有一天，我不经意地闯进班里另外一个宿舍，那里的几个人，每人手上都持着一台PSP，正在用《山脊赛车》挥洒着极速的青春。

2.

这是一个理科班，班里热爱游戏的同学数不胜数，不只是那个宿舍，其他的很多人也都热衷于此道，各种掌机都能在班里看到。因而，我又以一种意想不到的方式找到了很多同好者，掌机，再度成为了我们沟通的语言。

参考了班里流传的众多游戏书刊，我选择了NDSL，加入了班级里的联机对伍。从此，只要一经过我们班的宿舍，就能看到热火朝天的盛景：不是互相陷害极速漂移的《马车》竞赛，就是几个人围在一起恶斗金狮子，炸弹人对决的疯狂场面让人惊叹，而眼明手快的《DJ MAX》华丽表演又让围观者佩服不已……那时候，我们班的宿舍被戏称为"游戏机厅"。



就连晚上熄灯后，也可以看到在宿舍角落里闪烁的联机信号灯，而某个铁架床的被窝里，又总会隐约地发散出屏幕的背光……这时候的夜通常很宁静，我更习惯坐在宿舍外的阳台上，借着手电的灯光，静静地看游戏杂志里别人的闲言碎语。夜凉如水，月挂中天。偶尔我会转过头看寂静的宿舍，每个人的样子，有的人在奋战着，有的人沉浸梦乡，但那一刻，他们每个人对我而言都有着同种意义——一种稳定而平静的生活，和似乎永远不会淡去的友情……

很长一段日子里，大家都对掌机疯狂无比。尽管也有被没收的时候，但就算是一起罚写检讨书，大家也能闹出很多乐趣。

那时候的快乐，单纯而美好。那时候的伙伴们，虽然颓废但却有着一种可爱的精神，总是那么生机勃勃，而一起荒废的时间，却以一种想象不到的速度飞快地逝去。

3.

某个暑假回来后，大家都不再提及游戏了。

那是因为高三的日子到了。美好的时光总是去得太快，连我们都差点意识不到，我们已站在诀别的边缘了。

宿舍里面再也看不到从前联机的热闹场面，所有的人都匆忙地往返于自习室与教室之间，冷冷清清的宿舍此时只是供休息的场所；比起交流游戏心得，大家更愿意在一起谈论各个大学某个专业的好坏，或是一起构思未来的出路；替代花样繁多的游戏书刊出现在同学们案头的，是一本本看不完的学习资料和复习提纲……

我当然知道，这是必然的……可是心里还是会觉得空落落的，为了那些再难见笑颜的朋友们。

一起玩着游戏的岁月，似乎就要这样逝去，而且永不再来。

去天台的机会也变得很少了，因为繁重的课业不容我再一个人在楼顶长时间装深沉。就算有机会到天台上稍微远眺一下，也根本不容我在那里再靠着墙午睡一次——在温暖而明净的阳光催生我的睡意之前，我会先想起某一张未完的练习而匆匆离开整个天台阳光热情的拥抱。

日子过得沉重而和缓，按着既定的轨迹走向它的尽头。

终于，在我还没能够领悟高中生活的全部含义时，两天的考试便卷走一切。

那两天总是下着小雨，但除此之外，也并没什么特别的。十二年的学习生涯，在一片平静的光景中，就这样宣告了它的完结。

考完后回到学校开毕业聚会，大家没有想象中的兴奋，也不觉得有多伤感，只有一种莫名的沉重久久地盘绕在每个人的脸上。而大家，终于也不再提及有关游戏的只字片语了。

将宿舍所有的东西搬离的那一天，每个人都看不出有任何的感情波动，连道别，也只是带着微笑浅浅地说了声珍重。

诀别的季节，真的是那么淡定吗？

直到有一天，在等待成绩发布的无聊日子里，我突然接到了一个电话。又是一次同学聚会，只不过这次，朋友是让我带着掌机前去赴会。蓦然之间，高中三年所有关于游戏，关于那些和同伴们一起荒废时光，一起欢笑一起痛哭的记忆似乎又回到了眼前。一切的记忆，又恍若昨日。

到了聚会现场，由于再次聊起了游戏，每个人似乎又回到了往日那种亲密无间的时候，互相开着玩

笑，打打闹闹。然后，就是联机比赛，依然是曾经热火朝天的场面，每个人都投入地玩着，欢笑声此起彼伏，路过的行人都吃惊地往麦当劳里看，可是我们都不在意，因为那一刻，我们还是和记忆里一样，一群无所顾忌的一起疯狂、一起高歌的伙伴。

聚会后，大家一起在夜空下散步，有的人醉了，有的人边走边唱歌，还有的人开着PSP让它在夜色中闪着耀眼的亮光。每个人都在不停地说话，不停地笑着，似乎以后将再没有这样的机会。

离别时，我站在路口看着所有人慢慢地离去。毕业典礼那天没有感受到的伤感，在这时候却全面爆发。看着朋友们的背影渐渐在夜幕下消失，我似乎可以看见每个人各奔东西的场面，而下一次大家聚在一起玩着游戏的场面，该是多么遥远……

或许有一天，我能够想起，久久以前，那个白色天台上，在午后温暖阳光的照耀下，我靠着墙睡去的瞬间。而那时候，天总是很蓝，风很轻，孤独的GBA在一旁轻轻地发出声响……



也许有一天，我还能记得，高中的那三年，所有平淡而温暖的场面，所有的笑脸，一起玩着游戏的记忆。所有的一切，他们曾经在一个怎样的年月，用简单而永恒的方式陪着我一起消磨着青春，一起组成淡如泉水的记忆的全部……

快乐如此简单

文 张博武

乐高（LEGO），这家1932年创立于丹麦小镇彪隆（Billund）的公司，在把它的名字和《星球大战》、《蝙蝠侠》等绑在一块之前，在我这个游戏玩家的脑海里，仅存有《财富》杂志赐予它“世纪玩具”这一模糊概念。此前我对乐高游戏里的一众“方块脸”们并不感冒，甚至还带有一丝反感，看看电影里那些英俊潇洒的主角们都被恶心成啥样了？而且我始终认为比起真实人体建模来“方块造人”总难逃偷懒的嫌疑，直到《乐高印第安纳琼斯》的横空出世才改变了我对“乐高”的偏见。



“最近没什么玩的，不如试试它。”在这个PSP游戏稍嫌平淡的夏季，我抱着尝试的心态进入了已名声在外的乐高游戏世界，然后在畅玩一番后长出一口气：“夏日的冰激凌啊！”

游戏画面带着浓郁的欧美风格，场景中很多事物都由乐高积木组成，拜游戏出色的物理引擎所赐，物体破坏后的小积木表现也很到位，再加上圆中带方的主人公，整个游戏画面显得很简洁，看上去非常舒服。而乐高小人的丰富表情仿佛也在告诉我：“别拿豆包不当干粮，乐高玩具一样有血有肉！”

进入游戏后，分别代表电影版三部曲的三张地图彻底打消了我两三小时把游戏通关的念头。比起众多糟烂的电影改编游戏，如此厚道的流程实属难得。游戏操作也很简单，没有太复杂深奥的系统，游戏就像乐高玩具一样在向我们传达一个信息：拿起来，痛快地玩吧！

作为平台动作游戏，谜题的设置也是一大亮点，开机关、闯秘道、挖宝箱，一个不少，再加上不俗的AI，整个游戏过程绝无冷场，而众多的隐藏要素也能充分满足有收藏癖的玩家。惟一美中不足的是游戏采用自动存档，每关流程都较长，一旦中途退出就只能重来了，但看着那些胖嘟嘟的小人，就算重来一遍玩家也不会忍心冲它们发脾气。

发售当周，英国游戏销量榜中，四个版本的《乐高印第安纳琼斯》杀入了TOP 10，稍显郁闷的是四版本中唯独没有PSP版。其实仅在欧美，乐高的游戏题材就还有很大的拓展空间，比如“乐高X战警”，“乐高超人”等等，只要制作组能一直坚持这种精益求精的态度，塑造一个人尽皆知的金字招牌并非幻想。其实在经过琼斯博士的长鞭“洗礼”后，本人最希望的是能玩到乐高版的《变形金刚》，想想一堆圆乎乎的汽车人霸天虎外加组合金刚们打做一团最后散成一堆积木，那场面一定会很热闹也很有趣……

没有大牌画师的唯美人设，没有美轮美奂的绚丽CG，没有苦大仇深的主人公，也没有催泪弹般的深刻剧情，在我们还在为游戏性争论不休的时候，这款能让我一直开开心心地玩下去的朴实游戏已经告诉我，快乐原来可以如此简单。



无限边境 超级机器人大战OG传说

◆NBGI ◆RPG

这是一款挂着"机战"名号、却放弃了传统S·RPG游戏形式，改走RPG并且大胆引入动作战斗要素的绝对"新"的游戏。

游戏的画面表现可谓反差极大，在大地图上乃至迷宫中，你会觉得这画面粗糙简陋得跟GBA游戏似的——当然，天边飘过的云彩很美。可一旦进入战斗画面，那超大的角色造型，超流畅的动作细节表现，以及层出不穷华丽到掉渣的动态特写又会让你流连忘返（RY，这时候肯定有人要强调这个）。



游戏在战斗过程中的语音极为丰富，无论是战斗中的台词还是开战前乃至战斗后的对白数量都相当令人满意，可惜剧情对白却是一句带语音的都没有，不得不说是一个比较失衡的设定。因为是"OG"，所以过程中出现了许多"《OG》系列"的经典曲目，让广大《机战》玩家怀念之余备感亲切。当然，原创的一些曲子也是十分优美动听的，例如神乐天原的主题BGM就很好地烘托出了和风优雅的意境。

本作的战斗系统绝对是一大亮点，通过简单的按键操作便可以实现极为华丽爽快的战斗。招式连携、援护攻击、连续攻击和必杀技这些要素只要合理搭配运用，就几乎可以将敌人打得上天无路入地无门。硬要挑刺的话，本作战斗系统还是过于简单，以至于后期完全可以靠"嗑药"加"精神"流打法而战无不胜，对于追求纯肉搏战极致的玩家来说多少有点不公平。

剧情的表现上，个人觉得加入大量角色生动表情特写的做法相当不错，但剧情整体的编排很有问题，少了"《机战》系列"一贯的热血加煽情氛围，玩着总觉得有点空虚。城镇的设定让人感觉挺失败，居然无法自由探索，这还算是RPG吗？而迷宫的过分简单化和谜题的极度小白化，也是令人郁闷的一个大问题。不过最大的遗憾还是少得可怜的隐藏要素，以及缺乏让人有多周目游戏动力的内容。

评论人：古梓　　评分：9

太空侵略者 极限

■Taito ■STG

《太空侵略者》对于日本游戏界来说，有着极其深厚的意义：它制定了传统射击游戏的标准；它引起的风潮像病毒一样蔓延日本甚至风靡美国；它一上市其机台销售就达30万台，迅速普及了日本街机厅的数量……如今这款古董游戏经过重新包装，打着30周年纪念的旗号，重新回到大家的视野当中！

在该作中，游戏的基本玩法并没有大的改变：玩家操作屏幕最下方的战机，攻击上方排列整齐等待被宰割的外星生物。什么？你说这样的话不就和以前的没什么区别？哼哼，如果厂商真敢这样就拿出来卖4800日元的话，玩家非砸了它的招牌不可。Taito为了这款周年纪念作品，还是显示出不少的诚意：在每个关卡的最后设置了BOSS战，玩家可通过连续攻击一定数量相同颜色的敌人来获得各种各样的攻击方式，在屏幕的最上方还不时飞出一些UFO，击落它们能进入奖励关卡，获得额外奖励或是挑战小任务……游戏基本玩法虽然没有改变，但是各种新要素的加入使得游戏变得多样有趣起来。



不仅如此，游戏在画面上也进行了大幅强化，作为游戏背景的动态光影效果十分炫丽！而在音乐上面的表现，更是游戏的一大亮点！游戏的音乐大多是极具动感的BGM，听起来韵律十足。但其精彩之处，就在于战机射击时所发出的独特音效完全融入了这些节奏感极强的BGM当中，仿佛自己正在有节奏地为音乐打着拍子！这来自水口哲也《Lumines》的创意，使这款经典的古董成为了一款融合MUG的独特STG。

评论人：翔Lotus　　评分：8

火热秘技



栏目主持：盲先知

《GGXX AC》已经出了很久，不过自己倒是一直玩着较老的《SLASH》，直到最近才和十六夜同学一起开始上手《AC》。初玩的时候那叫一个不习惯，他的死神和我的台球两个角色变化颇大，以前练的连招和套路基本完全作废。好在PSP版的《AC》快要出了，到时候有空就开发开发连技也是不错的吧。下面我们还是来看看最近游戏的秘技和金手指。

NDS BLEACH 第三幻影

日版 BLEACH ザ・サード・ファントム 秘技

当年《BLEACH》的动画看到70多集就放下了，现在由于剧情落下得太多，想拣起来都不容易了。本打算借着游戏看看现在剧情的发展，没想到游戏的剧情是原创的……

○隐藏人物

在游戏通关之后会出现一座BLEACH塔，在塔中达成一定条件后就能得到一些强力的隐藏人物。



人物	获得方法
真子	流程中进入虚圈前取得
猿柿日世里	流程中进入虚圈前取得
道观音寺	流程中进入虚圈前取得
魂	流程中进入虚圈前取得
东仙要(虚化版)	2周目第12层5回合内完成
市丸银(虚化版)	2周目第6层5回合内完成
浦原喜助(原版)	2周目第19层5回合内完成
四枫院夜一(原版)	2周目第19层5回合内完成
朱司波征源(人型)	2周目第20层5回合内完成
朱司波伊花	2周目第20层5回合内完成
草冠宗次郎	2周目第21层使用日番谷冬狮郎与之战斗
ディ・ロイ	2周目第23层5回合内将之击倒
ナキーム	2周目第23层5回合内将之击倒
シャウロン・クーファン	2周目第24层5回合内将之击倒
ヤミー	2周目第24层5回合内将之击倒
エドラド・リオネス	2周目第25层5回合内将之击倒
イールフォルト・グランツ	2周目第25层5回合内将之击倒
ウルキオラ・シファー	2周目第26层5回合内将之击倒
アルトウロ	2周目第27层5回合内完成
蓝染(虚化版)	2周目第30层完成后获得
グリムジョー・ジャガージャック	2周目第30层完成后获得
诗叶	2周目第30层完成后获得

NDS 魔界战记 魔界王子与赤之月

日版 魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月 秘技

○艾特娜篇

在游戏标题画面中，将光标停留在“开始游戏”的选项上，然后依次按X、Y、B、X、Y、B、A，之后如果听到艾特娜的声音，就表明进入了游戏的另一个剧本——艾特娜篇。这个剧本中艾特娜一出场就很搞笑地误杀了拉哈鲁，从而改变了剧情的走向。之前玩过原作的玩家可以这样快速进入游戏的新内容。



○隐藏人物

人物	加入方法
看板娘プレネール	在2周目时，和她对话可以看到她有一个选项是空白的，选择这一项她就会无奈地加入。
アデル/ロザリンド	完成练武洞穴后再通过魔镜之间7遍就可以加入。
魔王Z	在第10话时，让议会通过议案将敌人强化至20级，到星之墓场后选择惑星西斯的断片，完成战斗后就会加入。
史上最凶魔女	打开迷之封引后，选择恶之华，完成战斗后就会加入。
菲利	打开别魔界，与女魔王菲利战斗获得胜利后就会加入。

下面为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击"File"菜单中的"Add game"添加一个游戏项目，再点击"Add cheat"添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用"Update Code"按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为"usrcheat.dat"放到TF卡中的"_system_"目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS BLEACH 第三幻影

日版　BLEACH ザ・サード・ファントム　金手指

○GameID：YBTJ 642691CC

按L+R获得全部特别物品
94000130 FCFF0000
621E0834 00000000
B21E0834 00000000
D5000000 00000101
C0000000 00000008
D7000000 00000166
D2000000 00000000

HP上限9999
C0000000 0000003B
121E1228 0000270F
DC000000 0000013C
D2000000 00000000

全员HP9999
C0000000 0000003B
121E1226 0000270F
DC000000 0000013C
D2000000 00000000

按L+R获得全道具
94000130 FCFF0000
621E0834 00000000
B21E0834 00000000
D5000000 00000063
C0000000 00000038
D8000000 0000012D
D2000000 00000000
94000130 FCFF0000
621E0834 00000000
B21E0834 00000000
10000178 00006363
D2000000 00000000

SP上限999
C0000000 0000003B
121E122E 000003E7
DC000000 0000013C
D2000000 00000000

全员SP999
C0000000 0000003B
121E122C 000003E7
DC000000 0000013C
D2000000 00000000

等级99
C0000000 0000003B
221E1212 00000063
DC000000 0000013C
D2000000 00000000



NDS 吉他英雄 巡演

美版　Guitar Hero：On Tour　金手指

○GameID：YGHE 3A0323E9



按L键HP回复
94000130 FDFF0000
121A869C 00008000
D2000000 00000000

按R键最高分
94000130 FEFF0000
021A86B4 0098967F
D2000000 00000000

金钱最高
020FB260 05F5E0FF

商店购物全开
120FB25C 0000FFFF
220FB25E 000000FF

物品全购买
020FB258 1FFFFFFF

歌曲全开
1D5000000 08080808
C0000000 00000018
D6000000 020FB264
D2000000 00000000

狩猎季节2G 第8话

画廊

绘 licut







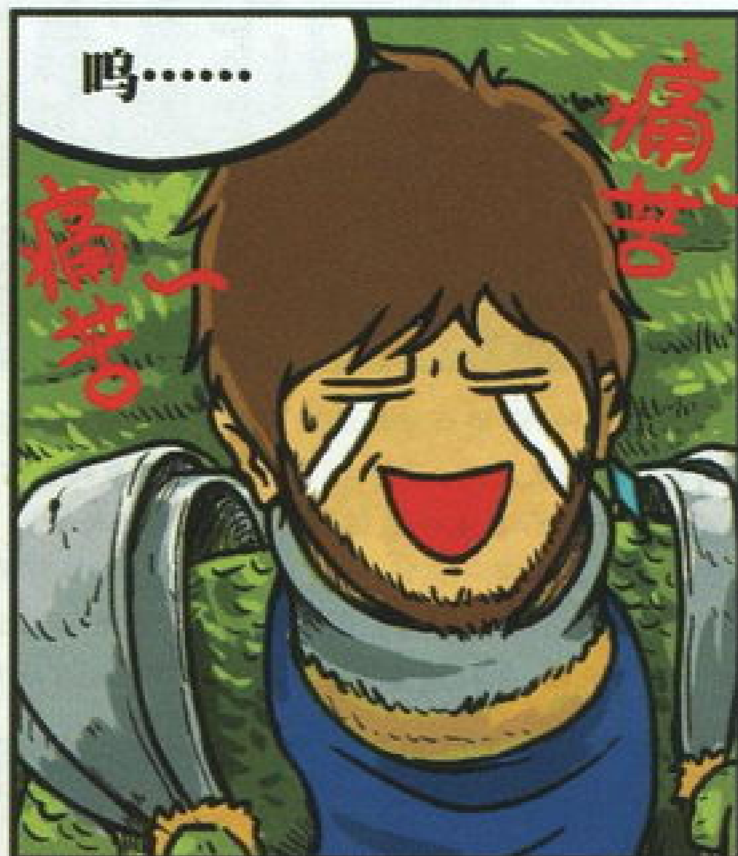






作者博客地址：http://blog.sina.com.cn/licut


你不是还说一定要救出旺财再娶翠花么！振作一些！


呜……
痛苦～
痛苦～


重伤么……


大叔…您踩着我下面了。


哗啦哗啦




咕咕咕……
嗯！越来越近,越来越近…
等等…我感觉到附近有怪物在活动！
TO BE CONTINUED

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

6月份的PSP游戏市场相对比较平淡，新游戏屈指可数，不过进入7月份后，这种局面有了明显改观。7月17日的《高达 激战宇宙》、7月24日的《英雄传说 空之轨迹 the 3rd》和日本一原创AVG新作《无限轮回》，以及7月31日的《梦幻之星 携带版》等都是值得一玩的作品。换句话说，进入7月下旬之后，PSP玩家每个礼拜都有游戏可以玩，不用担心会闹游戏荒了。当然，NDS玩家可玩的也不少，除了《DQ V》外，《节奏天国 金》、《黄昏综合症》新作等也可以用来打发暑假漫长的时间。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2008年7月			
15日	太空黑猩猩	Space Chimps	Brash Entertainment	ACT	29.99美元
17日	勇者斗恶龙V 天空的新娘	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	Square Enix	RPG	5490日元
17日	学校怪谈DS	学校の怪谈DS	Compile Heart	AVG	5040日元
17日	合金弹头7	メタルスラッグ7	SNK Playmore	ACT	5040日元
17日	Hello Kitty的熊猫运动场	ハローキティのパンダスポーツスタジアム	Dorasu	SPG	5040日元
22日	最终幻想Ⅳ	Final Fantasy IV	Square Enix	RPG	39.99美元
22日	木乃伊 龙帝之墓	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra Entertainment	AVG	29.99美元
24日	黄昏综合症 禁断都市传说	トワイライトシンドローム 禁じられた都市传说	Spike	AVG	5040日元
24日	街道创造者DS	街ingメーカ—DS	D3 Publisher	SLG	5040日元
24日	家庭教师REBORN DS 炎之热斗 超 燃烧吧未来	家庭教師ヒットマン REBORN! DS フレイムランブル超 燃えよ未来	Takara Tomy	FTG	5040日元
31日	节奏天国 金	リズム天国 ゴールド	Nintendo	MUG	3800日元
31日	心跳魔女神判2	どきどき魔女神判2	SNK Playmore	AVG	5040日元
31日	盗贼皇女	スティールプリンセス 盗贼皇女	MMV	A・RPG	5040日元
31日	信长的野望DS2	信长の野望DS2	Koei	SLG	5040日元
31日	熊猫日记	パンダさん日记	NBGI	ETC	5040日元
31日	小芝麻2 我家宝宝最棒	まめゴマ2 うちのコがイチバン	Creative Core	ETC	5040日元
		2008年8月			
7日	火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑	ファイアーエムブレム 新・暗黑龙と光の剑	Nintendo	S・RPG	4800日元
7日	召唤之夜2	サモンナイト2	NBGI	S・RPG	5040日元
7日	学校恐怖流言 花子来了	学校のコワイうわさ 花子さんがきた	Arc System Works	AVG	3300日元
7日	救急救命 超执刀2	救急救命カドゥケウス2	Atlus	ACT	5040日元
7日	反叛的鲁鲁修R2 盘上的Geass剧场	コードギアス 反逆のルルーシュR2 盘上のギアス剧场	NBGI	TAB	5040日元
7日	三国志大战・天	三国志大战・天	SEGA	TAB	6090日元
7日	玛鲁王国的人偶公主 天使弹奏的爱之歌	マール王国の人形姫 天使が奏でる愛のうた	日本一Software	RPG	5040日元
7日	怪物农场DS2 复苏！驯养大师传说	モンスターファームDS2 苏る！マスターブリーダー传说	Tecmo	SLG	5040日元
12日	幻想老师	Imagine Teacher	Ubi Software	ETC	29.99美元
12日	麦登橄榄球 09	Madden NFL 09	EA Sports	SPG	29.99美元
12日	N+	N+	Atari	ACT	29.99美元
21日	西格玛倍音	シグマ ハーモニクス	Square Enix	RPG	5490日元
21日	东京魔人学园剑风帖	东京魔人学园剑风帖	MMV	S・RPG	5229日元
21日	遥远的时空中 梦浮桥	遥かなる时空の中で 梦浮桥	Koei	AVG	5040日元
22日	雷电十一人	イナズマイレブン	Level-5	RPG	4800日元
26日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	RAC	29.99美元
28日	新世纪福音战士 绫波育成计划DS with明日香补完计划	新世纪エヴァンゲリオン 綾波育成計画DS with アスカ补完計画	Broccoli	SLG	5040日元
28日	战术公会	タクティカルギルド	Success	SLG	3990日元
28日	出包王女 刺激紧张！ 林间学校篇	To LOVEる—とらぶる—ワクワク！林间学校编	MMV	AVG	5040日元
29日	模拟人生2 公寓生活	The Sims 2 Apartment Life	EA Games	SLG	29.99美元

07.17 勇者斗恶龙V 天空的新娘



■Square Enix■RPG■5490日元

《DQ V》在整个系列中是较受剧情派推崇的作品，老中青三代人的宿命故事令人印象深刻。本作在复刻的基础上，还针对SFC版的原作进行了一些变更，比如操作更加方便、最大战斗人数变为4人、画面纵跨NDS上下双屏等等。NDS版中甚至还加入了原作中没有的新人物，令其对即使玩过原作的玩家来说也拥有足够的吸引力。这个夏天，就让我们拿起《DQ V》来感悟人生吧。



07.17 高达 激战宇宙



■NBGI■ACT■5040日元



"《高达 战争》系列"的第四作，系统基本继承前作，除了加入更多新机体外的最大变化就是赋予机师以技能系统。该系统让各个机师的差异不再仅局限于能力数值，以往的"板凳"机师将拥有更多的出场机会，大大丰富了战术安排。此外，《机动战士高达ZZ》和《机动战士高达 逆袭的夏亚》也会作为剧情关卡等待玩家攻略，总关数在200以上，相信本作的耐玩性必定是系列最高。

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2008年9月			
4日	蓝龙PLUS	ブルードラゴン プラス	AQ Interactive	RTS	5980日元
12日	猜谜学园DS	クイズマジックアカデミーDS	Konami	ETC	5250日元
18日	龙珠DS	ドラゴンボールDS	NBGI	A·AVG	5040日元
18日	毁灭世界 被引导的意志	ワールド・デストラクション 导かれし意志	SEGA	RPG	5980日元
25日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Sting	SLG	5090日元
		2008年10月			
16日	AWAY 混乱的迷宫	AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	RPG	5229日元

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2008年7月			
17日	高达 激战宇宙	ガンダムバトルユニバース	NBGI	ACT	5040日元
17日	公主之日 携带版	ひめひび Princess Days ぽーたぶる	Takuyo	AVG	6090日元
24日	罪恶装备XX 重音核心	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス PLUS	Arc System Works	FTG	3990日元
24日	无限轮回 梦归古城	インフィニットループ 古城が见せた梦	日本一Software	AVG	5040日元
24日	英雄传说 空之轨迹 the 3rd	英雄传说 空の轨迹 the 3rd	Falcom	RPG	5040日元
31日	梦幻之星 携带版	ファンタシースターポータブル	SEGA	A·RPG	5040日元
31日	PC-E精选 银河少女传说合集	PCエンジン ベスト コレクション 银河お嬢样コレクション	Hudson	ETC	2940日元
31日	PC-E精选 天外魔境合集	PCエンジン ベスト コレクション 天外魔境コレクション	Hudson	ETC	2940日元
		2008年8月			
7日	流行之神2 携带版 警视厅怪异事件簿	流行り神2 ポータブル 警视厅怪异事件ファイル	日本一Software	AVG	5040日元
12日	麦登橄榄球 09	Madden NFL 09	EA Sports	SPG	39.99美元
12日	N+	N+	Atari	ACT	29.99美元
14日	疯狂出租车 双重打击	クレイジータクシー ダブルパンチ	SEGA	RAC	5040日元
14日	想君 秋之回忆3	想い出にかわる君 メモリーズオフ	5pb.	AVG	5040日元
14日	秋之回忆4 从今以后	メモリーズオフ それから	5pb.	AVG	5040日元
26日	泰格伍兹PGA巡回赛 09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA Sports	SPG	39.99美元
28日	玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+	マナケミア 学园の炼金术士たち PORTABLE +	Gust	RPG	5040日元
28日	水月 携带版	水月 ポータブル	GN Software	AVG	5040日元
28日	FATE/老虎斗技场 加强版	フェイト/タイガーころしあむ アッパー	Capcom	FTG	5240日元
		2008年9月			
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	ACT	39.99美元
18日	侍道 携带版	侍道ポータブル	Spike	A·AVG	3990日元
18日	家庭教师REBORN 斗技场	家庭教师ヒットマンREBORN! バトルアリーナ	MMV	FTG	5229日元
20日	新安洁莉可 特别版	ネオアンジェリーク Special	Koei	AVG	5040日元
23日	猜谜大师	Buzz! Quiz Master	SCEA	ETC	19.99美元
25日	美少女梦工厂5 携带版	プリンセスメーカー5 ポータブル	Gainax	AVG	5040日元
25日	游戏王对战怪兽GX 双重战力3	游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース3	Konami	TAB	5250日元
25日	出包王女 脸红心跳！临海学校篇	To LOVEる—とらぶる—ドキドキ！临海学校编	MMV	AVG	5040日元
25日	PC-E精选 星级战士合集	PCエンジン ベスト コレクション ソルジャーコレクション	Hudson	STG	2940日元
		2008年			
未定	异说 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2008年6月27日～2008年7月11日

近期游戏数量暴涨，特别是NDS，又恢复到了年初时刷屏的盛况，看来暑假果然是黄金时段啊。这里推荐各位男性朋友一个哄MM的好游戏——《传说中的斯塔菲 对决！ 达伊尔海盗团》，它轻松、可爱的风格一定会让MM们爱不释手的。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
2409	欧	打砖块DS	512Mb	2427	欧	宝石大师 罗马发源地	64Mb
2410	欧	进化GT	128Mb	2428	美	地心探险记	512Mb
2411	欧	纳尔尼亚传奇 凯斯宾王子	512Mb	2429	日	简单系列Vol.37 TOEIC测试 听力强化	1Gb
2412	欧	口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队	512Mb	2430	日	更多TOEIC测验 DS训练	512Mb
2413	法	兔子马林 学习阅读与书写	256Mb	2431	韩	三国志DS2	512Mb
2414	日	家庭教师杀手REBORN DS 炎之命运	512Mb	2432	欧	太空侵略者EX	256Mb
2415	美	我的健康教练	256Mb	2433	欧	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队	1Gb
2416	法	任何知识CM2	64Mb	2434	日	简单系列Vol.38 TOEIC测试 入门	256Mb
2417	法	CE1与CE的通行证	64Mb	2435	欧	狂放的小鸡 狩猎红宝石	128Mb
2418	德	功夫熊猫	256Mb	2436	日	利克与约翰 消失的两幅画	512Mb
2419	德	超级驾驶学校	64Mb	2437	日	拼图世界 大激斗 拼图战斗英雄	512Mb
2420	日	七日死游戏	512Mb	2438	法	大人的假日书本	64Mb
2421	美	超执刀2	512Mb	2439	法	兰达岛	128Mb
2422	日	寒蝉鸣泣之时 绊	2Gb	2440	美	文明 变革	512Mb
2423	法	任何知识 6E	64Mb	2441	美	杜卡迪摩托	256Mb
2424	法	任何知识 CE2	64Mb	2442	日	茶犬的房间DS 3	512Mb
2425	法	任何知识 CM1	64Mb	2443	美	嘉年华游戏	256Mb
2426	欧	农场生活	256Mb	2444	日	传说的斯塔菲 对决！ 达伊尔海盗团	512Mb

PSP ISO

名称	容量	大小	名称	容量	大小
幻想水浒传 1&2	日	755MB	高达 战斗领域 试玩版	日	22MB
吉他天堂 4 极限摇滚	美	684MB	梦幻之星 携带版 试玩版	日	297MB
反叛的鲁鲁修 失去的色彩	日	752MB	破烂机器人的浪漫大活剧 步行机车对抗赛	日	162MB
职业自行车队经理 2008	欧	179MB	新世纪GPX高智能方程式赛车VS	日	61MB234MB
大家一起读书	日	30MB			

影音更新区

《迷失》第三季虽然收视率不是很高，但剧情的确精彩，暑假期间无聊的朋友可以抽空看一看。至于那部《超级英雄 蜻蜓侠》么，如果你对美式恶搞有一定抵抗力的话，那么在适当的时机（比如"非"餐饮时段）看看也无妨……

影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
超级机器人大战 原创世纪（全）	480MP4	IMAX套装 火山	720MP4
灌篮高手	480MP4	阿瓦隆	720MP4
超级英雄 蜻蜓侠	480MP4	灭顶之灾	480MP4
心动奇迹	480MP4	遇见比尔	480MP4
六楼后座2 家属谢礼	480MP4	我的狐仙女友	480MP4
IMAX套装 活力太阳	720MP4	追击者	480MP4
魁 男塾	480MP4	无间道II	720MP4
大话西游之月光宝盒	480MP4	迷失第三季（全）	480MP4
攻壳机动队	720MP4	飞跃行者	480MP4

软件更新区

NDS国产软件记事本软件Reno Studio Lite发布了V1.30版。新版支持通过触控笔滑动浏览文章、加入了Wi-Fi开关等功能。想使用NDS管理ROM吗？SunOL就是一款这样的软件，它可以让你摆脱电脑的烦恼。PSP方面，电子书软件xReader又出新版，加入了显示速度、增加亮度级数选择。公交线路、列车时刻查询系统支持了434个城市的公交数据以及全国列车数据，更加实用。

PSP 软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
fMSX	V3.5.35	MSX 模拟器	Calculator	V1.1beta	计算器软件
PSPKVM	0.4.1	JAVA 模拟器	Mario Kart 64	V2	仿马里奥赛车自制游戏
LyricShow Player	V0.9.6	歌词播放器	PSP Dungeon: Assault Run	V1.0.4	FPS 射击游戏
xReader	V1.1.0 release7	电子书阅读软件	Sleep'n'Wake	V1.99b	音乐闹铃程序
公交线路、列车时刻查询系统	–	线路查询软件			

NDS 软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
Reno Studio Lite	V1.30	国产中英文记事本	OsUp	V0.01	内核升级软件
SunOL	V0.1a	NDS ROM 管理软件	DSision	–	自制软件引导程序
Peas	V0.2.1	绘图软件			

中文游戏区





《秋之回忆 1&2》简体中文汉化版　CG 汉化组

著名恋爱AVG游戏的PSP版得以汉化，而且是两部一起完成，不过美中不足的是为了尽快让玩家体验到汉化版的魅力，因而目前还没有对PSP版原创的内容进行汉化。



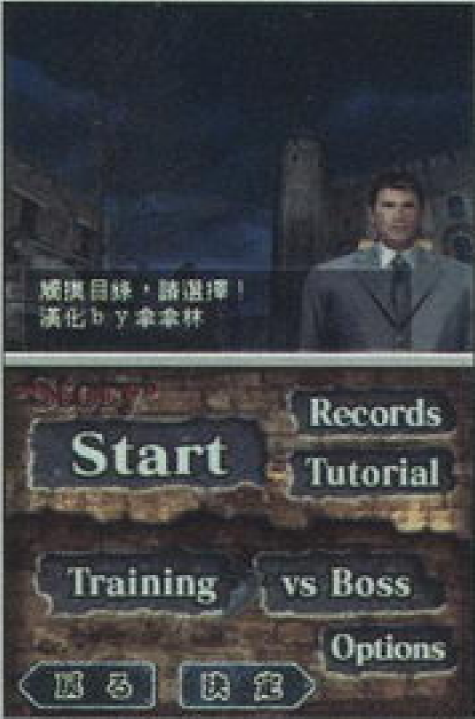
《柯南找茬 DS》0.9 繁体汉化版　个人汉化

经过近一个月的努力，个人汉化者千皓的第一款游汉化作品戏终于发布，目前发布的是繁体版，推荐给喜欢找茬游戏和《柯南》的玩家。



《幻想传说》1.0 汉化版　CG 汉化组

经历了长达四个月的工作之后，CG汉化组的这款《幻想传说》1.0汉化版终于发布，而且本作采用了插件汉化的方式，所以就算是拥有UMD的玩家，也可以体验到汉化版的乐趣了。



《死亡英语》汉化版　lalalam

香港网友lalalam在香港回归11周年纪念日当天发布的NDS汉化游戏。目前游戏内文字是繁体中文，图片没有汉化，文本方面除了一段隐藏故事外已经完全汉化。

本下载列表包含2008年6月27日～2008年7月11日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。

精彩内容导视

从本辑《口袋光环DVD》起加入有奖问答活动！

口袋光环 DVD Vol.92

本辑两大看点

掌上摇滚

——《吉他英雄 巡演》创意周边演示

羽纹：近期NDS上推出的《吉他英雄 巡演》是一款非常不错的作品，游戏以独特的专用控制器操作给玩家带来新奇的感受，在本辑《口袋光环》里就由小编宇轩亲自为您演示专用控制器从安装到使用的方方面面，大家可别错过了哦！



《洛克人ZERO2》

极限通关影像（上）

羽纹：虽然《洛克人ZERO2》是一款几年前就发售的老游戏，但由于其高超的素质以及多样的战术研探性引得不少FANS仍然在挖掘这部作品的点点滴滴。在本次“超级玩家”栏目里就为大家带来国内玩家“呆呆”制作的“《洛克人ZERO2》极限通关影像”。



游戏展望台

本辑为您收录了《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》、《超时空之钥》以及《花样男子 恋爱吧少女》这三部作品的最新预告影像。

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

火热试玩区



BLEACH 第三幻影
剑、魔法与学园物
大合奏！ 兄弟乐队DX

详解近期当红大作，为您展示动作的系统和特点！

新作特搜队



虚幻勇士 毁灭夏之纳／达比赛马DS／古怪赛车 冲撞／阿斯特里斯脑力训练／我的电视游戏检定／地心游记／公主初次亮相／箱庭生活 羊村物语DS／狼与香辛料 我与赫萝的一年／美食指南 今天吃什么／国盗头脑战 信长的野望／模拟大楼DS／魔界战记 魔界王子与赤之月／神曲奏界 0～4话完全版／胜利海报6 2008／世界超级摩托车锦标赛 2008／世界扑克锦标赛／幻想国物语 2in1 携带版 欧鲁尔德王国物语与普尔多共和国物语／沙滩机车赛 专业版／世界超级摩托车锦标赛2008／地狱男爵 恶魔科学／机器人瓦伊

全面收录近期二线作品，不放过漏网之鱼！

有奖问答活动醒目

羽纹：各位读者朋友们注意了，从本辑开始，《口袋光环DVD》加入了有奖问答活动，每次的题目都会在《口袋光环》的结尾MV里提出，大家只要从抽奖印花上提供的备选答案里选择你认为正确的一个并划上勾，然后寄至《掌机王》读者服务部即可参与本项活动。**这里要特别提醒大家的是在粘贴印花时一定要将填写答案的一面朝上，这样以便我们工作人员查看。**



《口袋光环DVD》 Vol.92有奖问答题目

《吉他英雄 巡演》是一款充满创意的音乐游戏，请问它的专用控制器有多少个按键？

A：3个　B：4个　C：5个

本辑活动奖品

盟区战卡 3名

感谢盟区提供战卡作为奖品

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

中奖名单

《掌机王SP》第90辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖


PSP-2000 1名


NDSL主机 1名

上海市	朱英
绍兴市	俞梁益

一等奖 6名







NDS烧录卡

上海市	陈桂凯
江门市	关海成
南宁市	瞿灏琰
哈尔滨市	刘墨涵
漳州市	吴大川
北京市	吴明浩

二等奖 7名





NDS烧录卡


耳机


PSP线控耳机

连云港市	伏瑾
南昌市	李炜
武汉市	廖承
大庆市	欧阳方文
乌鲁木齐市	袁田君
北京市	岳嘉成
天津市	朱葛

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

重庆市	陈然
郑州市	楚庆鑫
河池市	黄甫令
长春市	李宏
广州市	许含哲
银川市	严凯丰

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931－4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

ISBN 7-88527-100-5

